电脑应用和娱乐的第一选择

总第166期

大众软件

05
Popsoft
2004年
半月刊
WWW.POPSOFT.COM



P32、65

新驱动、新玩法——实战ATI催化剂4.1驱动

玩过素描版的QuakeⅢ么？想不想体验尼奥在《黑客帝国》里的“真实”感觉？



P44

真的需要NFTS吗？

NTFS作为微软力推的文件系统已经发布很多年了，但至今仍然有很多人不愿意放弃FAT32，除了Win9X的死忠派，到底是什么在阻碍它的普及呢？



P114

中国玩家的狂欢节 ChinaJoy深入报道

ChinaJoy是中国玩家的节日，那么它到底给中国的游戏产业带来了什么？



P134

游戏批评理论问题系列谈之三

任何一款游戏都需要或多或少地具备一定的创新性，创新性越高，越可能引起玩家更大的好奇心和新鲜感，从而带给玩家更多的乐趣。厂商要有锐意进取的精神，这样才能换来游戏产业的向前推进。

武侠

【三款中文武侠游戏攻略热报】

富甲天下四

轩辕剑外传 苍之涛

真·倚天屠龙记

ISSN 1007-0060



攻城 · 锻造 · 双骑



领衔主演就是你

侠 网 络 游 戏



彩铃上阵
从此和“嘟嘟……”声Bye-bye了

M-ZONE
动感地带
我的地盘 各有各的响法



现在开始,你给我打电话再也听不到老掉牙的“嘟嘟……”提示音了——在我接听之前,给你听人声怪声或者古典流行,都随我定,这就是动感地带推出的彩铃业务。厌倦了“嘟嘟……”就快开通彩铃玩玩吧。动感地带(M-ZONE)

——**我的地盘,听我的!**

彩铃怎么使用 *

开通:手机本机拨打当地1860或12530,按自动语音提示系统进行办理或凭个人有效证件到各地中国移动营业厅办理

更新:用已开通彩铃的手机拨打当地12530,根据语音流程进行更换或登陆www.12530.com进行选择更换

彩铃怎么出彩

只听爱听的——古典、流行、民歌、音乐、人声、怪声什么都有得玩

只给他听的——给不同的人设定不同的彩铃

只在这时听——在不同的时间听到不同的彩铃

只给他这时听——特别的时间给特别的人,听特别的彩铃

* 详情请咨询当地营业厅或1860

客户服务热线:1860 话费查询专线:1861

www.m-zone.com.cn


白虎
网络三缺一
想打了吗？





各种赛程赛制完备

各种番型赛、家族赛、宝石争夺赛、段位赛、排名赛、各式各样的杯赛，甚至玩家自办比赛，想争排名想夺奖品，麻将王等你来挑战



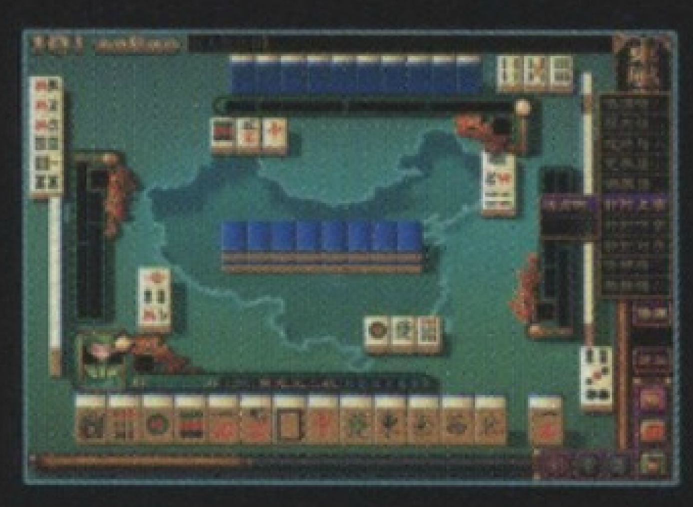
独特等级段位升级系统

从等级升到段位，段位升到王级，每升一级就代表无上至尊地位，不要以为只会升级喔！若不努力维持战绩，还是会降级喔！



完善的战绩统计及战况报导系统

胜率、对战局数、平均名次、自摸数、出铳数、连胜(败)数、单盘最大番数、单盘最大赢点数、大胡次数，甚至个人参赛记录，激烈的战况排名，各种数据一目了然



语音聊天系统完善

完善的语音语库系统，南腔北调喜怒哀乐任你挑。另外游戏支持语音聊天系统，带上耳麦让你轻松聊。



各种麻将规则乐趣多

胡牌条件还是可自由设定，胡牌番数、出牌时间、牌桌、牌粒、番点比例都可自由选择。推倒胡、国标麻将、或是各种地方麻将任你选



参加竞技比赛，赢大奖就是你

终年都有各种有奖比赛，常规赛、趣味赛、想得大奖就得各凭本事





Z-SOFT 成都众心

出版：海南省电子音像出版社　制作：成都众心弟子技术开发有限公司　销售：智冠电子（北京）有限公司
运营：冠网数码科技（上海）有限公司　电话：（021）64859221　地址：上海市桂平路470号11厂房5楼
游戏官方网站：www.jjclub.com.cn

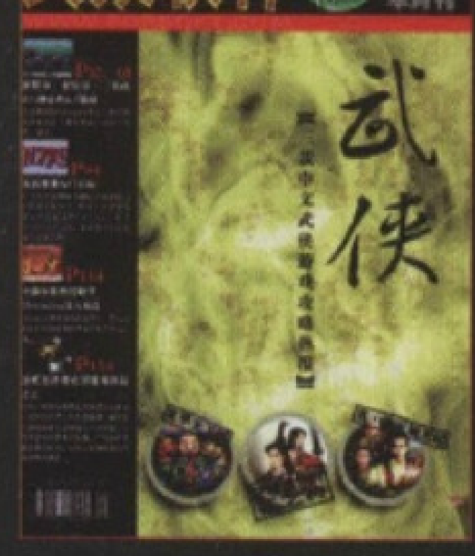

征服
谁是国战城主
锻造神兵利器
召唤守护之神
天晴制作
天晴数码制作
"征服"网财计划
全力提升您网站价值
http://www.tqzf.com/join/we
研发：天晴数码娱乐　总代理：网龙（中国）公司
总经销：智冠电子（北京）有限公司
网上垂询：www.tqzf.com 发送您的联系地址至此
信箱即有可能获得《征服》超酷海报及精美攻略手册
TQFK0016@ND.COM.CN
首届"天晴杯"游戏制作比赛火热进行，总奖金金额12
详情请登陆：http://2004.91.com
主办单位：天晴数码娱乐
支持单位：中国版协游戏工委　中国青少年网络协会



三国志·英雄传
简体中文版
即将上市
全国上市
上市
SHADOW FLARE
神兵
下集(3／4话)
勇者的游戏
简体中文版
三角洲部队
战队之刃
诚征全国经销商
Space
北京空间互动科技有限公司
地址:北京海淀区上地信息产业基地信息路1号国际创业园1号楼2305
电话:010-82895428 邮编:100085 网址:http://www.16316.com



勇敢者的游戏——生存
万人同场搏杀 适者“生存”
成就“战神”梦想 王者无敌
O.P
生存
OUTPOST
全3D军事类射击RPG www.oponline.com.cn
第一人称第三人称自由切换，无论你是RPG高手，还是FPS精英都可轻松应对
切身感受大规模虚拟战争、战友之情、荣辱之心，让你喷心跳加速、热血沸腾
独特的军衔和团队系统，让你逐渐从普通战士成长为一军统帅，从“奴隶”到“将军”
丰富的武器道具系统，配合武器升级改造系统，让你拥有无坚不摧的战斗装备
爆破、医疗、狙击、驾驶等多种技能，让你“生存”下来，成为名副其实的战神
ONLINE
网游精品
授权
HANEOL SOFT
运营
Game
北京高嘉科技有限公司
地址：北京市海淀区知春路63号卫星大厦1208 邮编：100080
电话：010-68747531
传真：010-68747533



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 Walker
副主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立 黄志昕
专题记者 郭都 汪铁 张宇 万楠方 李刚 李江 王巍
美术总监 祁津忆
本期责编 任然
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电 话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年03月01日
零售价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元



选择戴尔，
选择国际领先图形工作站



Dell | 图形工作站

Precision™ 360 图形工作站

- 支持800MHz前端系统总线
- 英特尔® 奔腾® 4处理器2.8GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 256MB(2X128)ECC DDR400 SDRAM内存
- 40GB¹ Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX500显卡
- 48倍速最大EIDE CD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡/集成千兆位以太网卡
- Dell鼠标/集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥9,188**

此价格不包含显示器　配置代码：L620312

Precision™ 450 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线 英特尔® 至强™ 处理器2.6GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 512MB(2X256) PC 2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 80GB¹ Ultra ATA 100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro Fx500 Graphics显卡
- 48X EIDE CD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥12,688**

此价格不包含显示器　配置代码：L620317

Precision™ 650 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线英特尔® 至强™ 处理器2.8GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1GB(2X512) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 36GB¹ Ultra 320/M SCSI硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX 500VGA/DVI显卡
- 48X EIDE CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成Ultra 320 SCSI with RAID 0 控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥16,388**

此价格不包含显示器　配置代码：L620323

Precision™ M60 移动图形工作站

- 英特尔® 奔腾® M处理器1.4GHz
- Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 512MB(2X256) PC2100 DDR 333 SDRAM内存
- 40GB¹ Ultra ATA100硬盘
- 15.4英寸Dell UltraSharp™ Enhanced WUXGA TFT显示屏(1920X1200)
- 128MB nVidia Quadro FX Go 700显卡
- 8倍速最大DVD-ROM和24倍速CD-RW(内置)
- 3.5英寸软盘驱动器/集成Sound Blaster兼容声卡
- 集成Broadcom 10/100/1000 以太网卡
- 集成56K V.92 capable调制解调器
- 集成IEEE 1394端口/集成立体声音箱和麦克风
- Dell DualPoint™ 定位装置(触摸屏和定位杆)
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥20,988**

配置代码：L620324

Dell推荐中小企业使用Microsoft® Windows® XP Professional



让你的创意满分

头脑风暴过后，完美的执行能成就你大师的梦想，全新戴尔Precision™工作站，超乎想象的强劲动力让这一切成为可能。它特别为专业用户设计，更强劲可扩展的的超级性能，专业的图形处理能力，让灵感精彩绝伦的呈现，令想象力拥有更大发挥空间。除了三维动画，亦适合数码内容创作(DCC)、计算机辅助设计(CAD)、地理信息系统(GIS)、软件开发及财务分析。出类拔萃的专业性能，加上平易近人的价格，优秀工作站的强大动力，帮助你打造自己的数字梦工厂。

性能出色 创意之选 轻松拥有





免费订购咨询 **800-858-2018**

购买戴尔电脑，需额外支付全国统一的运费

广告代码：8100416



www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠

专题企划

ChinaJoy是中国玩家的节日，那么它到底给中国的游戏产业带来了什么呢？请和本刊记者一起走入热力四射的China会场，共同体验国内第一次游戏产业的盛会。在ChinaJoy良好的社会反应和它为国内游戏厂商所带来的一系列便利益下，随着国内游戏产业的逐步发展，我们相信，在国内举办能与美国E3展、东京电玩展、欧洲ECTS展相媲美的性、专业性、权威性的大型综合展会，将不再是梦想。

晶合通讯

前线地带

任何一款游戏都需要或多或少地具备一定的创新性，创新性越高，越可能引起玩家更大的好奇心和新鲜感，从而带给玩家更多的乐趣。厂商要有锐意进取的精神，这样才能换来游戏产业的向前推进。

锋利的盾





攻城略地

2004年2月，《轩辕剑外传——苍之涛》终于和期待已久的玩家们见面了。《苍之涛》沿用了《轩辕剑肆》的程序引擎，配以全新的宏大剧情，新增"木甲系统"，改良了"天书系统"，游戏中主角车芸及她的两个转世人物的命运都极为坎坷，详情请参阅本期完全攻略。

在线争锋

游园惊梦

《大富翁7》致富经验／《波斯王——时之砂》战斗技巧／《圣战群传Ⅱ》帝国军团的城主攻克战／《商王》贸易三步曲／《光晕(HALO)终极难度完成技巧

有字天书

幕后英雄之三：游侠补丁网游戏修改器制作高手鬼龙之舞／《富甲天4》存档修改器1.0／《复活——秦殇前传》补丁／《三角洲特种部队—黑鹰坠落》及《军刀部队》v1.5.0.5升级档补丁／《真·倚天屠龙记(繁体中文版)官方0119升级档及官方免光盘补丁

TOPTEN

合金战士／越南战争——胡志明小道／富甲天下4／芝加哥1930／模拟学校大亨／用金山游侠修改《海商王》



春天里的怀念

不知不觉间，又一个春天已经在窗外悄然来临。虽然北京的天气依然寒冷，冬天试图用尽自己的最后一丝严峻证明这里仍然是他的领地，然而空气中那种暖洋洋的气味却越来越明显，春姑娘热情地召唤着太阳向北回归线进发。在遥远的北方，她温柔的手已经轻轻拂上了路上行人的面颊。

每个人都能感觉到自己身上的那层硬壳在轻轻绽裂。都市之外那片广袤的土地上，无数新鲜的生命发出了自己对这个混乱的世界的第一声问候，而我则坐在阳光下的办公室里开始盘点起自己已经在《大众软件》度过的1884个日日夜夜。

最美的记忆

来《大众软件》5年多，印象最深的仍然是法华南里的那片月季。

刚到《大众软件》的时候，杂志社还在北京崇文区靠近天坛的一处叫作法华南里的居民小区里办公，住在这个小区23号楼的居民们经常会奇怪为什么总有些面色苍白、形容古怪的青年在自己的楼下出没。办公室的外面，是通向外面的“地下”阳台，你要登上台阶，才能看到地面。处于半地下状态的小编们总会在劳累的时候跑到外面抽根烟透透气，顺便聊聊游戏。而我最喜欢的却是倚着围栏的一片月季。

说起来还要感谢小区的绿化园丁，在阳台外面种满了一圈月季花，一人多高的花枝探过围栏伸进我们半地下的小院落，每年从春天开始一直延续到初夏，层层叠叠的月季花次第怒放，姹紫嫣红，香气扑鼻。每当这个时候，小院子里面总是铺满了缤纷落英。而我们的杂志，就这样一期期从月季花从中诞生，送到全国各地的读者手中。

最冷的记忆

那还是刚到《大众软件》不久，也是春寒料峭。因为要赶着完成黑暗者大交办的一篇关于游戏修改器的文章，只好留下来加班。

人都走了，办公室里面渐渐安静下来，只有电脑的风扇嗡嗡地响着。在忙碌的工作中，时间过得很快，就在这时我突然感觉到周围的寒冷，抬头一看，原来已经是午夜了。

北京的春夜，温度下降得飞快，一阵阵冷气从门缝里渗透进来在办公室的地面上游走，很快手脚就都变得冰冷僵硬。可怜办公室里面根本找不到什么御寒之物，除了杂志就是杂志，只好在电脑前面写一会就站起来走一走暖和暖和，就这样走走写写好不容易写完这篇文章，抬头一看天已经大亮了。

这也是我在《大众软件》的第一个不眠之夜。

最痛快的记忆

来到杂志社便迷上了连机对战，经常是下班后十几个人一起挤在Quake2的服务器里往来冲杀，舍死忘生。为了这个我还专门自己去买了一块Voodoo卡升级自己的办公用机，那只是一台奔腾166，还不带MMX，就这样的机器在当时的编辑部里面已经算是不错的了。

每个江湖都有自己的规矩，连机对战大家最看不上的就是蹲点埋伏，可偏偏有一名美编，喜欢蹲点到变态。经常是你刚进电梯，就被他从上面扔进几发榴弹，稀里糊涂就送了命；或者是你高高兴兴地蹦到箱子上面去吃盔甲，背后却挨了几发火箭弹……这个人还特别喜欢用5号枪也就是机枪，用得还特别好，被他从背后偷袭只听见“哒哒哒”的机枪声响成一片，自己的血哗哗地往下减，还没等反应过来人就没命了。为了这个大家都恨之入骨。

终于有一天，某位“战士”发现这名“毒”编被卡在半空中的传送带上，动弹不得，于是招呼大家速来参观，结果不一会下面便围上了一圈人指着他评头品足。没想到这位老兄凶性不改，都落到了这种地步居然还敢冲着下面的人群开炮。于是大家乱枪齐发把他炸成碎块，那种感觉实在是痛快啊。

这样的记忆还有很多，只是不知为什么当我在这里回首往事的时候，浮现在脑海里的全都是当初地下室的那些生活片段，而关于后来的印象，却变得十分模糊，也许是因为那时我只是一名快乐的小编吧。

写到这里，我看了看门外，编辑部的大房间里面一片寂静，大家都在埋首于自己的事情：风行水照例和答笛联手在《1942》中消灭着数不清的敌人飞机，fly照例呆呆地看着刚下载的最新电影，Say照例在《霸王的大陆》里忙着统一中国，Suki照例在CS里被人爆头，生铁照例对着美眉发愁，而林晓则照例翻来覆去地寻找着自己的眼镜。

呵呵，不管怎样，生活都会按照自己的轨道缓慢然而却是坚定地继续下去，每个人也都会一如既往地迎来明天那颗崭新的太阳……



完成于2004年02月16日13点03分

国产CPU跨出国门

■本刊记者 司马平安



方舟科技总裁李德磊博士

2001年7月，方舟科技发布了中国历史上第一颗商品化CPU产品"方舟1号"。

2002年11月，方舟CPU终于获得了国内大厂的认可，联想、京东方、长城等国内大厂率先采用了方舟CPU产品。

2003年，在北京市的两次政府采购中，联想、神州数码等上万台中标的网络计算机，全部采用了方舟CPU产品。方舟CPU以其优异的性价比和品质，在国产CPU中脱颖而出。

2004年2月12日，国内第一家CPU提供商方舟科技与网络计算机厂商美国慧智公司，在北京举办战略联盟暨产品发布会。会上，慧智公司展示了基于方舟CPU、主要销往欧美市场的网络计算机产品。两家公司宣布结成战略联盟，在网络计算机领域展开深入合作，促进这一产业在全球的发展。

从此，我国的CPU产品走出了国门。

出席发布会的有国家发改委、科技部、信息产业部和北京市的领导。北京市副市长、中关村科技园区管委会主任范伯元在会上说："方舟-慧智的合作，意味着我国在CPU核心技术领域具备了竞争力。同时，这次合作开创了中西方技术产品合作中的一个新局面。它改变了过去外国公司提供技术，中国公司提供市场和廉价土地与劳动力的模式，标志着我国信息产业的成长和壮大。"国家发改委高新司副司长许勤，在对这一成果感到振奋的同时，提出了另外一种反思——"网络计算机在欧美每年有200～300万的市场，为什么在中国的推广遇到了困难？国家将进一步加大网络计算机的推广力度，因为它符合中国的国情和信息化要求。"

会后，本刊记者采访了方舟科技总裁李德磊博士。他首先自豪地向记者表示："方舟科技是第一个在中国推出CPU的公司，今天我们又第一个让自己的产品走出了国门，相信我们可以为国人的期待交上一份产业化的答卷。"对于合作对象美国慧智公司，他向记者介绍："慧智公司是全球网络计算机产业的领导厂商，在全球网络计算机市场中占据50%以上的份额；其产品长期采用美国国家半导体公司的x86 CPU。与方舟的合作，是其发展历史上第一次采用x86架构以外的产品。"

与此同时，美国慧智公司总裁John.Stringer先生也对自己新的合作伙伴赞誉有嘉。他谈道："方舟科技CPU产品的优异性能，令我们印象非常深刻。它首先征服了我们的工程部门，又进一步征服了我们的市场部门。我们对中国公司能够推出这样的产品倍感振奋。"

此外，国家发改委的领导也向本刊记者表示："我们历来关注涉及到国计民生的重大产业项目。2001年方舟科技发布'方舟1号'CPU产品后，国家发改委意识到这款产品对中国高科技产业的重大意义，同时也意识到CPU作为一个战略产品，政府在初期的扶持对其产业化发展至关重要。因此由发改委高新司主持，将方舟CPU纳入重大产业化专项，实施了方舟CPU网络计算机教育示范工程，同时投入资金，支持方舟科技开发更高性能的'方舟2号'CPU产品。今天，发改委的这些努力已经取得了初步成果：示范工程已经基本完成并取得了满意的效果；网络计算机在教育、政府办公等场所的适用性已经为社会的各方面所认可；北京市政府从2003年开始了网络计算机的政府采购，节约了大笔的经费；科技部在西部行动中开始采用网络计算机普及教育的信息化。另一方面，我们必须看到，CPU产业在我国正在起步，它的健康发展和成长，需要社会各界、尤其是产业界的介入和支持。前一段时间，有不少人对我国能否发展自己的CPU产业提出了质疑，方舟科技今天的成绩说明了：只要我们有勇气开拓进取，中国在核心技术领域一定可以取得自己的位置。网络计算机面临着同样的问题：它的推广远远没有达到我们所期望的效果。慧智公司在网络计算机领域的成就令我们深思，为什么在欧美国家取得成功的、物美价廉的产品，在我们国家遇到了方方面面的问题？因此我们希望方舟与慧智公司的合作能够帮助中国在这一产业取得成功。"P

半月聚焦

Mydoom病毒肆虐全球

据《华尔街日报》报道，一种新型电脑病毒正在企业电子邮件系统中传播，导致邮件数量暴增，从而阻塞网络。这种被反病毒软件开发商网络联盟（Network Associates Inc.）称之为Mydoom，被赛门铁克称为Novarg的病毒，采用的是病毒和垃圾邮件相结合的少见战术。网络联盟将这种病毒评级定义为"高度爆发期"，这是该联盟对于病毒威胁的最高评级。该病毒被中国几大反病毒厂商截获时命名为"挪威客"或者"SCO炸弹"。据了解，该病毒虽无前几年著名的CIH破坏性强，但传播的范围之广，已超过SOBIG和冲击波。网络安全专家称，目前多达三分之一的往来电子邮件带有MyDoom.A病毒，为有史以来在网络上散播最快的病毒。该病毒以吸引使用者打开文档附件的方式进行感染。用户一旦开启包含病毒的电子邮件附件，其中的程序就接管受害者的电脑，并伺机感染更多电脑。这种病毒以包括test.在内的各种不同的附件标题出现在电子邮件中。附件通常以.zip形式出现。用户打开.zip文件，然后点击文件本身就会激活病毒。

迪比特控摩托罗拉侵权索赔9900万

近日，迪比特控告摩托罗拉侵犯了一款手机印刷电路板布图设计的著作权。迪比特要求摩托罗拉停止生产、销售，并回收、销毁市场上以及库存的摩托罗拉C289型号手机，同时要求摩托罗拉赔偿经济损失9900万元。据悉，至正式开庭前，上海二中院已就此案进行了7次庭前质证，历时将近两年。庭审后将在近阶段择日宣判。

技术与服务

汉景科技推出最新信息过滤技术

随着中国宽带的发展和速度的提高，企业网络行为监控和网络内容过滤等主动式行为控制技术，开始受到越来越高的重视。汉景科技应需求推出了最新的信息过滤技术，将原来服务器端的集中防护拓展到了分布式管理。

唐骏助盛大打造网络迪斯尼

■本刊记者 司马平安

唐骏离开微软转投盛大一事吸引《大众软件》关注的要点是，他即将直接为我国本土的软件业发展做出何种贡献。因为1962年生于江苏常州的唐骏是这样的人才。

一、渴望人才

他毕业于北京邮电大学，后留学日本、美国，分获物理学学士、电子工程学硕士和计算机科学博士学位。毕业后，在美国实现了自己的创业愿望，创建了游戏软件公司和娱乐影业公司；1994年加入被称为世界软件业霸主的微软公司，担任微软总部Windows NT开发部门的高级经理，后又升任微软公司全球技术中心总经理。2002年3月26日，他终于回到了祖国，被任命为微软（中国）有限公司总裁。就这样，他兢兢业业，为微软贡献了10年。1998、2000和2001年，他是微软公司唯一一位3次被授予微软公司的最高奖项：比尔·盖茨总裁杰出奖和杰出管理奖的员工。在他的领导下，微软（中国）在销售方面，是微软全球惟一一个连续6个月（2002年7月到2003年1月）创造历史最高销售记录的公司。此外，微软（中国）03财年（2002年7月到2003年6/30）成为微软全球82家分公司中，销售业绩增长最快的分公司。今天，当他终于要离开微软的时候，他称这10年为激情的10年、感动的10年。而我们选择放弃评论他这10年来为一个大洋彼岸的企业所做的贡献，并对这样的人才终于可以把他的智慧全部用于方兴未艾的中国IT产业感到欣慰。



二、一拍即合

盛大公司为他继续施展自己的才华提供了良好的平台。且不说盛大在近几年中积累了大量的资金，仅仅是盛大目前所致力的中国互动娱乐产业，便与唐骏多年前的创业初衷不谋而合。这也难怪为何唐骏与陈天桥之间可以一拍即合。实际上，两人在2003年12月8日的第一次正式接触之后，于一周内便达成了一致。对于那段历史，唐骏告诉记者："12月8日，我到上海，想公私兼顾去一下盛大，因为盛大也是微软的客户。当时与陈总只交谈了一个多小时，认为盛大做的互动娱乐很有意思，也很有发展前景。实际上，10年前我在创业时所做的就与互动娱乐比较接近，这便于我对盛大的理解。而12月15日，也是周一，陈总到北京出差，我们又见面了。我们聊得很融洽。陈总突然对我说，我正式邀

NVIDIA虚拟现实技术

NVIDIA公司近日宣布，美国国家航空航天局（NASA）正在利用其技术，将火星探测器发来的地形数据重构为逼真的虚拟现实。这样，科学家就可在三维环境下探测火星，就如亲身在火星表面上自由移动一样。由NVIDIA技术搭建的这一环境，使得NASA科学家在遥控探测器执行实际任务之前，可"预览"火星表面高度逼真的3D模型以演练各种火星探测方案，描绘出移动路线并进行试验。

永中Office入选DEMO精品展

今年2月，无锡永中科技有限公司携其办公软件永中Office参加了美国举办的DEMO IT精品展。永中Office是以JAVA来开发实现跨操作系统平台功能的，能兼容常用微软应用软件。它采用电子表格作为数据对象储存库，让Office成为一个多媒体工具。它还解决了现有Office因使用OLE技术解决集成应用而产生的一系列问题。

东软金算盘荣获先进集体称号

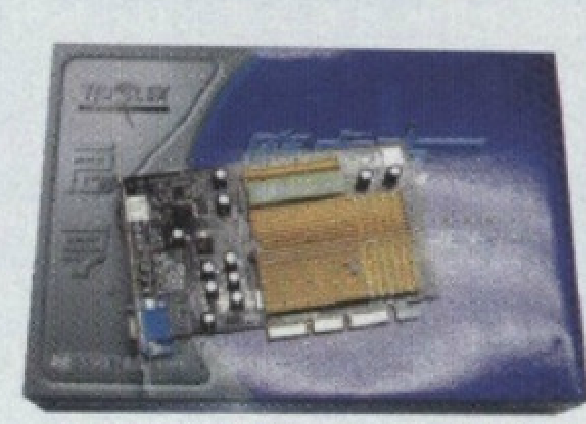
日前，在国家人事部、国家信息产业部联合组织的"树立典型，学习先进，弘扬正气，推动信息产业持续快速健康发展，开创我国信息产业的新局面"先进表彰活动中，东软金算盘公司获得"全国信息产业系统先进集体"荣誉称号。

产品与市场

华硕笔记本新品L4R面市

华硕笔记本近日推出了一款新品——L4R。该笔记本配备最高可达1.70GHz的奔腾M处理器，内存最大可扩充至1G DDR333 DRAM，并有最高可达128MB共享内存的ATI RS300MB整合显示芯片，以及4个USB、2个1394接口。华硕表示，该产品的价格将平易近人，在市场同类产品中富有很大竞争力。

启亨推出魔侠MX440-8X显卡



启亨科技近日推出了一款中低阶显卡——魔侠MX440-8X。该显卡采用128bit显存，去除了风扇，转而采用一个大散热片，使它不会产生噪音。性能方面，利用3DMARK2001SE测试，得分为7000左右。**市场参考价：399元。**



请你加盟盛大，希望你考虑一下。我说，我现在就告诉你，我加入盛大。”

2004年2月9日下午，上海盛大网络发展有限公司在北京东方君悦大酒店，召开了主题为“群星璀璨，共铸辉煌”的媒体答谢会，正式宣布前微软（中国）有限公司总裁唐骏加盟盛大，出任公司总裁，负责企业的运营管理。盛大创始人陈天桥正式宣布辞去公司总裁职务，继续担任董事长兼首席执行官（CEO），负责企业的战略发展规划、全球市场资本运作和企业文化的建设。

三、理想与实现

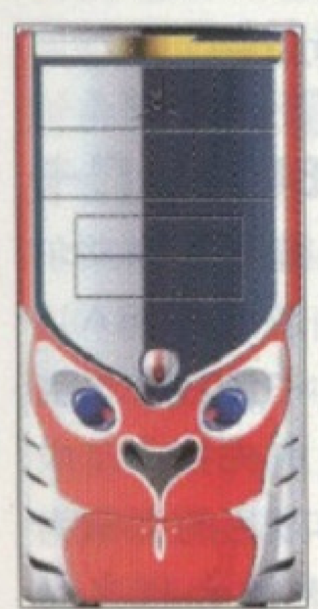
当陈天桥向唐骏颁发聘书后，两人一同肯定了他们的理想是打造中国的网络迪斯尼乐园。这不禁令记者想起2003年，盛大网络在继续保持全球最大规模网络游戏运营商的同时，决定将发展的重心转移到以自主研发为主的发展模式上来。而后由他们自主研发的《传奇世界》，获得了IDC“十大最受欢迎的民族游戏”之首的荣誉。

同时记者也注意到，唐骏先生本人是由一个高级技术人才转型为职业经理人的。因此，我们期望在技术方面盛大可以有所突破。对此问题，唐骏向本刊记者坦言：“这将是我首先考虑的问题。此后一段时间，盛大会加大在研发方面的投入，我们会吸引更多的技术人才。我希望，通过我们的努力，在技术方面可以尽早超越韩国目前的水平。”

而后，对于今后一段时间他的主要工作是什么，他告诉记者：“对我来讲首先是学习盛大、了解盛大、融入盛大，这是所有空降的人士都要有的态度。我相信很多公司都会按照国际化的规范来做，这就是为什么盛大要把我引入的主要原因之一；希望我带给盛大一些国际化的管理理念、管理模式，使盛大在管理上有更好的提升，这是我要做的事。”

最后，他谈到对于自己即将走入的这个产业的看法：“目前中国的网络游戏处在高速发展时期，也就是说大家最热门的产业，朝阳的产业。中国网络游戏最关键的一点是怎么发展自主原创的网络游戏。过去韩国游戏可能走在我们的前面，有一些成功的东西把它引进来，但这并不是说我们未来就一直依赖引进国外的东西，更多的是希望看到中国自主原创网络游戏出来。盛大就是最好的一个例子。盛大推出的‘传奇世界’，是自主原创的网络游戏，得到了网民的支持。今后我们希望推出更多的游戏，以满足广大网友的需求。” P

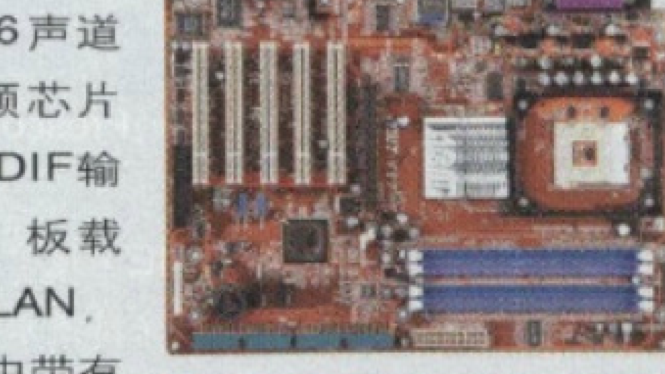
富士康“至尊宝”机箱全新上市



富士康近日推出一款“灵猴”至尊宝机箱。该机箱前面板造型为中国传统戏曲中的孙悟空脸谱，采用特制的热解镀锌钢板，符合国际上流行的EMI、FCC及EMC三项标准；支持Micro-ATX板型，光驱、软驱及硬盘全部免螺丝安装，侧板有直接对CPU进行散热的导风管等。前面板的“猴嘴”打开后，是2个USB接口以及耳机和MIC接口。

升技PT880主板VT7上市

近日，升技推出一款采用VIA PT880/VT8237芯片组的VT7主板。该主板采用305mm×225mm的标准大板设计，支持800MHz FSB Pentium 4处理器、最大4GB双通道ECC DDR400/333/266、SATA 150 RAID、AGP 8×/4×，集成6声道AC'97音频芯片（支持S/PDIF输入输出），板载10/100MB LAN，并在BIOS中带有升技专用的软跳线技术SoftMenu。**市场参考价：650元。**



LG推出“方管”显示器

LG最新的“方管”CRT显示器在实现传统CRT功能的同时，由于采用了最新技术，使该显示器具备边角显示无变形、消除X射线等特性，并采用三重平面技术，达到全面保护视力的目的。

蓝锐反病毒产品登陆中国市场

韩国反病毒企业HAURI（韩锐）公司与中国蓝星（集团）总公司合资组建的中蓝韩锐技



P4家族再添新丁

■本刊记者 龙猫

从2000年11月，英特尔推出其第一款Willamette核心的P4到现在已经有3年多了。P4无疑成了英特尔奔腾家族中寿命最长的一员。当支持超线程的P4上市后，人们开始猜测英特尔的下一代处理器会不会继续沿用P4这个称号。2004年2月1日，英特尔正式发布了代号为Prescott的第三代主要修正版本的处理器，其正式名称为“Pentium 4E”。据称，这将是英特尔最后一款用“P4”命名的处理器。

Pentium 4E采用90纳米制造工艺，继承了超线程（HT）技术的多任务处理能力，同时还包括多项新增特性。例如增强型英特尔NetBurst微架构、31层的流水线、1MB二级缓存以及新增13条指令的SSE3指令集。

此次推出的Pentium 4E共有3.40GHz E、3.20GHz E、3.00GHz E和2.80GHz E四款，价格分别为每千颗单颗售价415美元、275美元、220美元和178美元。

在Northwood核心P4的基础上，Pentium 4E做了不少改进。

第一，由于延用了Socket 478的针脚设计，使大多数i875、i865、845PE和845E用户不用更换主板即可升级，部分无法直接支持的也只需升级BIOS即可。

第二，英特尔对分支预测单元的平衡性做了改进。分支预测器用来预测即将执行的代码路径，如果分支在过去曾被执行，那将来它将采用同样的操作。因此，分支预测器记录被执行代码的路径和特殊操作出现的几率，计数器内储存的数据越多，预测成功的几率就越大。Pentium 4E引入了Pentium M中被称为间接分支的先进算法，它能告诉CPU去寻找内存中的地址，以存放CPU应该执行的分支指令。据称，Pentium 4E在分支预测上的改进，使错误预测减少了13%。

第三，处理核心有所改进。从前，位移/旋转是只能在慢速ALU（算术逻辑单元）上执行的一种操作，改进后由快速的ALU来执行。另一项改进来自整数乘法。以前的处理器整数乘法都要在浮点运算单元内完成，然后送入ALU单元；现在Pentium 4E中则加入了整数乘法器。

第四，更好的调度程序。调度程序可看成是一系列发向CPU的指令，它们可找出尽可能多的可平行处理的操作，以提高执行效率。Pentium 4E增大了调度窗口，并加入一个小型的预测器，以缓冲流水线管道增加引起的操作数冲突。

第五，Pentium 4E将流水线管道从原来的20级增加到了31级，让将来的Prescott可运行在4~5GHz，至少在频率上能遥遥领先。

第六，更大的缓存。Pentium 4E的二级缓存增大到了1兆。Pentium 4E实现了前所未有的缓存密度，虽然缓存空间变小了，但还是能放入更多的缓存，这有利于保持流水线高效运行。然而，也正是因为这一系列改进，使Pentium 4E的缺点看起来和优点同样明显。

从以往的规律来看，随着制造工艺的提升，处理器芯片体积和散热都会随之降低。但和Northwood核心相比，虽然Pentium 4E采用90纳米工艺，其体积和散热量却并没有得到显著改善。尽管英特尔做了相当多的改进，但由于并没有引入新的处理单元，因此其性能提升相当有限，许多方面甚至要低于同频率Northwood核心的P4。

尽管Pentium 4E的二级缓存增加到了1兆，但由于并没有改进二级缓存协作的算法，反而使读取速度受到延迟；而在Northwood核心的P4上，并没有出现这个问题。

此外，Pentium 4E的流水线管道，从Northwood核心的20条提升到31条，每执行一条指令都需多等待11个时钟周期，导致处理速度受到影响。据称，Pentium 4E只有当频率在4GHz以上时才能将其改进带来的效能真正发挥出来。

Pentium 4E的上市确实引发了不小的争议，但为了配合其上市，英特尔宣布调低其多款高频率处理器的售价，其中最高降幅达30%。也许对注重实用性的用户来说，这些产品才是更值得选择的对象；而对于渴望尝试新产品的用户来说，由于处理器刚上市时价格都会偏高，不妨等Pentium 4E降到一个稳定价位，或等更高频率的产品上市再行选择。P

术有限公司（简称蓝锐），于2月初在北京宣布正式登陆中国反病毒市场，并将在近期陆续推出中文版信息安全解决方案。其中包括蓝锐网络版杀毒软件、蓝锐专业版杀毒软件、蓝锐防毒墙、蓝锐数据恢复及在线解决方案等系列数据安全产品和解决方案。

博益佳推出FLM20可视复读机

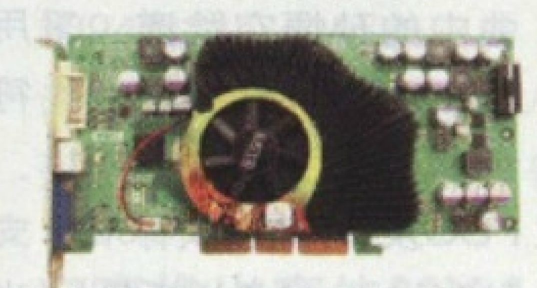


深圳市博益佳资讯有限公司近日向市场推出了新品FLM20型数码可视复读机。该产品具有多项主要功能，包括数码可视复读、MP3、电子书、在线跳查、数码录音、数码收音、U盘等，可以满足用户多种应用需求厚度。整机厚度9.5毫米，重量65克，方便携带。屏幕可同时显示四行文字，可以阅读电子书。**市场参考价：64M/788元，128M/988元。**

信天科技视频服务器XT-POWER上市

“VOD”即“Video On Demand”，就是根据观众的要求播放节目的视频点播系统。泛指一类能在用户需要时随时提供交互式视频服务的业务。信天科技2004年初推出了能够单台支持120点的DVD视频服务器XT-POWER，相对普通的IDE P4服务器最多只能支持20点DVD视频服务器，可以用更少的成本为更多的客户端提供视频点播服务。更多资料参见http://www.xt168.com。

ELSA推出影雷者736Ultra显卡



显卡厂商艾尔莎（ELSA）于2004年初率先推出了应用GeForce FX 5700Ultra芯片的影雷者736Ultra显卡。该显卡核心频率为475MHz，采用了与定位高端的GeForce 5950一样的IBM 0.13微米制程工艺，配备了速度更快的DDR II显存，显存频率达到了900MH。整块显卡沿用了nVIDIA的公版设计，显存采用SAMSUNG K4N26323AE－GC22的颗粒，速度为2.2ns，提供了D－Sub、S－Video Out和DVI三个传统接口。此外还附送游戏《彩虹六号3——RAVEN SHIELD》和《古墓丽影——The Angel of Darkness》。

纯净界新品——EZ15G

近日，讯宜推出了新品纯净界15″液晶显示器EZ15G。对比度为400：1，信号响应时间为16ms，电器性能方面通过了3C认证。采用的是非窄边设计，黑色、白色及银色进行搭配，还具备“清亮”显示技术。清亮技术是在液晶显示器的显示电路中，加入了一片IC图像输出控制芯片，专门对显示信号进行处理；不改变液晶体的物理性质，对亮度、对比度、色彩饱和度不会产生影响。**市场参考价：2899元。**

富豪DDR500节后全面铺货

春节过后，富豪DDR500内存开始全面铺货。该内存采用TSOP封装，能提供更好的电气性能；外表面覆盖的铜壳，提供了良好的散热能力。为防止水货的侵扰，保证消费者能享受到富豪优质的服务，在该内存的外壳上还贴有“中国质量检验协会”的防伪标帖。

天威推出联想兼容粉仓

近日，通用耗材厂商天威推出了适用于联想LJ2312P、LJ2500系列激光打印机的新型兼容粉仓——联想LJ2312环保粉仓。其装粉量与原装一致，打印张数达4200页。该产品的面市，对于众多的LJ2312P、LJ2500系列产品用户来说，可节约一笔办公成本。

国际动态

微软推64位操作系统预览版 仅针对AMD处理器

微软近日推出了基于AMD Athlon 64和Opteron处理器的64位操作系统预览版。微软网站称，该预览计划是为了让用户提前看到为64位扩展系统设计的Windows XP 64位版。微软网站的信息称，尽管该预览版不久前已发给beta测试者进行测试，但预览计划将使企业用户有充分时间对预览版进行测试，并为最终的版本做好准备。目前微软64位操作系统仍然在开发阶段。使用Athlon 64或Opteron处理器的用户可先在微软网站进行注册，免费下载450MB的预览版文件，或者选择接受免费的CD。预览版将在360天后过期。

微软新产品锁定中老龄客户

2月2日，微软开始针对他们所谓“正要进入使用计算机的尴尬年龄层”的人群推出促销活动。随着美国劳动力逐渐老化，微软认为会有愈来愈多的人发现他们的电脑“变笨了”。微软已架设网站，希望以小提示、研究及卡通的方式，让大家轻松看待变老这件事，藉此吸引婴儿潮出生的一代及他们顶头上司的目光。微软锁定的客户层年龄在40岁以上，这当中也包括微软创办人盖茨，因为他明年也要步入知天命之年。

诺基亚中国整合四家公司

近日，诺基亚已进行了全球性机构重组，并将对其在中国的四家主要生产性合资企业进行整合。新的组织结构已于2004年1月1日在全球和中国开始正式实施，并将全球划分为五大战略性地区市场：欧非中东地区、北美、南美、中国、亚太区。中国也由此成为了诺基亚“五大”中唯一的国家市场。重组后的诺基亚主要包括四个业务部门：移动电话部、多媒体部、网络部、企业解决方案部。

降价与促销

微星主板促销

从2月14日到3月15日，凡购买指定型号的微星主板再加11元，就可获得来自微星价值100元的MS-911振动耳麦一副。该耳麦可根据音乐的节奏产生同步振动。其振动控制器具备3级调节功能，可根据个人喜好调节不同强度的振动效果。

人物与言论

LG电子要做一家成功的中国企业，而不是一家在中国成功的外资企业。

——LG中国董事长卢庸岳谈LG的中国发展策略。

现在网络媒体已经成为整个社会的主流，网络媒体承担一个更大的社会责任。

——搜狐CEO张朝阳评论目前的网络媒体时说。

金山毒霸病毒预告

3月1、12、14、15、28、30日，荣誉勋章(VBS.Chism.a)病毒将会发作。该病毒能通过Outlook地址簿自动发信进行传播。病毒发作后，会改变系统中的所有.vbs文件。每月12、28日，它会关闭操作系统并显示一条信息；每月14日，它会使键盘失去作用并显示一条信息。

3月10日，欢乐时光（VBS.HappyTime）病毒将会发作。该病毒既可以电子邮件的形式进行传播，也可在本地通过文件感染。当用浏览器打开一个被感染的html文件时，病毒会设置网页的时间中断事件，每10秒执行Help.vbs一次。该文件存放在C:\盘第一个子目录下。

3月13日，求职信（Worm.wantjob）病毒将会发作。该病毒通过E-mail或网络共享传播，感染可执行文件（包括屏保），破坏本地文件。若感染该病毒，如果开机时间为13日，将马上启动26个破坏线程，用内存中的数据覆盖硬盘上所有文件。

3月1日，Macro.Word.Theatre.a病毒将会发作。该病毒通过感染Word文档进行传播，会破坏系统硬盘。每月15日，如果执行Word文档，一个“Taiwan? Theatre? Jokers”图形会跳到屏幕上。受染系统不能执行关闭文件命令，否则病毒会在当前窗口显示出错信息。

3月4、5、7日，侦探犬（VBS.Merlin.a，别名：Bloodhound.VBS.worm）病毒将会发作。该病毒通过Outlook传播，将自身发送给地址簿中的所有人，同时还将自身设置为系统启动后自动运行，并会在C盘根目录中创建500个随机的文件夹，同时将一个文本文件加入到每个文件夹中。

3月7、11、24日，阿芙伦(Worm.Avron.c)病毒将会发作。病毒感染系统时会修改注册表的启动项HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run，使之能在下次系统启动时仍能被激活。病毒发作时干扰用户使用计算机，并打开网页http://www.avril-lavigne.com，还会窃取系统缓存中保存的各种用户密码。

3月12日，蠕虫病毒（Win32.Updatr）将会发作。该病毒能将自身发送至Outlook地址簿中的所有收件人，并在本地或映射网络驱动器上创建包含许多副本的VB脚本。它向外发送邮件时，不仅会通过TO：主题栏，还会借助BCC：发送，这样收件人就有可能同时收到两封带毒文件。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

厂商： 升技电脑（ABIT）
上市： 2004年1月
售价： 650元
附件： 驱动及工具光盘、RAID驱动软盘、多语言安装指南及英文说明书、IDE及软驱连接线、SATA信号线及电源线、背面I/O接口挡板
推荐： 比较了解硬件，注重性价比的P4平台用户
咨询电话： 010-65179100

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

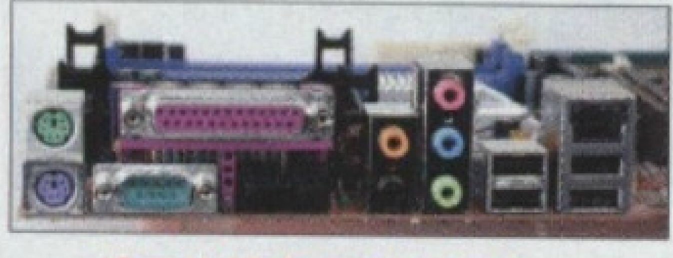
奇兵初现——升技VT7主板

我们曾介绍过支持双通道内存的VIA PT880芯片组，威盛的工程样板在性能和稳定性方面的表现都相当不错，但作为不惜成本的小批量产品，其优秀的表现并不能让人信服，而升技VT7是较早进入市场的PT880主板，我们对其进行了相关测试。

VT7仍然使用近期升技常用的桔色PCB，ATX板型，外形稍显细长（305mm×225mm），它采用PT880＋VT8237芯片组。主板提供5个PCI槽和1个AGP 8×槽，4个DIMM槽分为两组，并使用不同颜色加以区别；板上提供2个SATA接口，可支持SATA RAID。VT7板载VIA VT6103网络PHY芯片和ALC658 CODEC，可提供10/100M网络接口和6声道音频输出；背面I/O接口中提供了4个USB接口，并取消了一个串行接口，代之以SPDIF光纤输入和输出接口。



功能强大的VT8237南桥芯片。


接口比较齐全的I/O部分。

升技的BIOS中可调节项目非常多，支持CPU频率线性调节、CPU、AGP和DIMM电压调整及分频设置，其设置项目中关于内存的设置尤其丰富，耐心的用户可根据自己的配置进行最优化调节。升技还提供了界面漂亮的ABIT-EQ系统监控软件和FlashMenu在线BIOS升级软件，配合其BIOS工作。



ABIT-EQ系统监控软件



FlashMenu在线BIOS升级软件

测试采用P4 3GHz（800MHz FSB，开启超线程）、Kingmax DDR400 256MB×2，打开4路内存交错执行和双通道模式，ATI RADEON 9700 Pro显卡、WD 1200JB硬盘，安装英文Windows XP专业版+SP1，驱动程序为VIA 4 in 1驱动4.51V，ATI催化剂驱动4.1。对比数据来自Intel原厂865PE主板，安装Intel芯片组驱动5.02.1003。

测试成绩表

项目		升技VT7	PT880工程样板	Intel 865PE
SisoftSandra 2004	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	4679	4643	4404
	内存带宽Float Buffered iSSE2 Bandwidth（MB/s）	4677	4641	4419
SYSMark 2002	总分	313	317	310
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	48	49	48
3DMark2001 Pro SE Build330	1024X768/32bit	16111	16158	16255
3DMark03 Build340	1024X768/32bit	5093	5103	5100
QuakeIII v1.32 DM6	Fastest 640X480	419.9	421.0	429.3
	High Quality 1024X768	352.4	350.1	360.9
视频压缩时间（秒）	FlaskMpeg 0.7.8.39软件+DivX 5.05编码器	109	110	110

从实际测试结果看，这款产品与PT880工程样板的性能差别并不大，借助其较高的内存带宽，它在除了3D性能之外的所有项目中都超过了采用i865PE芯片组的对比系统。

晶合实验室测试联盟
intel ABIT 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital

工程师点评

作为一款新产品，升技VT7刚上市的报价仅有650元，接近同品牌i848P主板的价位，远低于采用865PE芯片组的产品，且其功能强大的南桥及配套芯片还提供了RAID、SPDIF等功能，因此拥有相当高的性价比。不过对于非Intel本家芯片组的产品，其用户接受度仍有待时间的考验。

SHOCK WAVE®

体会时尚听音感受

SC-2103时尚版

- SC-2103时尚版整体造型时尚：应用范围广泛：听音乐、玩游戏等都能应对自如，为"冲击波"创造音频新时尚的又一力作。
- 卫星箱采用流线型圆弧设计，使用户的桌面凭添了一道靓丽的风景线。
- 卫星箱后部增加了导向出气孔，使得高低音衔接流畅自然。
- 高音采用3英寸全频带单元，使得中频圆润自然，人声还原真实、细腻。
- 低音炮采用5.25英寸大口径松压盆低音单元，使低音强劲而富有弹性。
- 极具人性化的侧面调节面板，使用更加方便、快捷。

全国指定代理商

北京：010-82664204
010-82663058
010-82852832
010-82667635
010-82696940
010-82699946
010-62644291
010-65995715
哈尔滨：0451-82834896
大庆：0459-6656177
长春：0431-5617108
吉林：0432-2456338
沈阳：024-23966910
大连：0411-3622049
天津：022-60536789
石家庄：0311-7034234
唐山：0315-2841762
秦皇岛：0335-8836207
廊坊：0316-2092200
邯郸：0310-3201500
保定：0312-2057700
承德：0314-2154738
沧州：13012022278
张家口：13833366810
郑州：0371-3575716
济南：0531-6981241
淄博：0533-2778180
青岛：0532-3802368
烟台：0535-6654939
太原：0351-8710017
大同：0352-2047842
西安：029-5598365
兰州：0931-8262285
呼和浩特：0471-6288463
乌鲁木齐：0991-5891654
0991-5851884
库尔勒：0996-8826561
南京：025-3619260
镇江：0511-5231236
芜湖：0553-3813198
无锡：0510-2732290
南通：0513-5104991
徐州：0516-3805801
合肥：0551-3668783
上海：021-64734121
深圳：0755-83682562
汕头：0754-8730850
海口：0898-66702811
南宁：0771-5329362
柳州：0772-2833296
成都：028-85252455
重庆：023-63782276
昆明：0871-5130185
贵阳：0851-6551923
杭州：0571-88217186
武汉：027-87648703
长沙：0731-4115794
南昌：0791-6257153
福州：0591-3364191
泉州：0595-2167622
厦门：0592-2237475
漳州：0596-2097288
广州：020-38499087
温州：0577-88846964





冲击波实业集团（北京）销售总部
地址：北京市朝阳区北四环中路6号 华亭嘉园A座4F 100029
电话：010-82848111/333/555
http://www.shockwave.com.cn
E-mail:sales@shockwave.com.cn

诚征全国各地代理商



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2004年2月
售价： 2480元
附件： 手带、腰带挎包、耳机、电源适配器、可充锂电池、USB连接线、多语言说明书、驱动及软件光盘、AV输出线、三包卡
推荐： 休闲时尚、充满青春活力的都市阳光一族
咨询电话： 0512-68251233

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

情人节的[蜜糖机]——明基S30数码相机

与单一功能相比，多功能的消费类数码产品更容易得到用户青睐。DC S30是明基推出的首款“S”系列数码相机，并给予它一个“蜜糖机”的昵称，它除具备通常的静态图片和视频短片拍摄能力外，还拥有MP3播放和FM收音功能。

明基给S的定义为“Sporty”（运动的），不过Sporty并不是纯粹指运动，它代表一种生活态度和精神状态，这个系列针对的是都市里充满活力的新生代。S30的外壳很鲜亮，银色的主体和玫瑰红色的饰边搭配显得非常有跃动感。我们试过手持S30在公共场合有意展示，回头率（尤其是年轻女性）还是相当高的。它的外形尺寸为96mm×63mm×40mm，净重180g（不包括锂电池和存储卡），用手带挂在手腕上不会感到吃力。S30机身主体采用金属材料，手感尚可，饰边的塑料材质相对要差不少，长条形的快门按钮除外形独特外并无可取之处，机身前部的手抓部位采用突起的光滑材料，在手出汗的情况下不利于稳持。

S30采用1/2.7英寸CCD感光元件，有效像素314万，可插值到608万像素（2848×2136）；5.8mm～17.4mm（换算135镜头焦距35mm～104mm）3倍光学变焦镜头，最大光圈为F2.8～F4.8。镜头光学质量相当不错，广角端桶形失真控制较好，变焦速度略微偏快。它的CCD成像质量在同类型DC中属良好，没有失光（边角发暗）现象，不过色彩表现力和分辨率很一般。S30拥有4倍数码变焦，经实际和光学变焦、插值的效果进行比较（图1），图像质量尚可接受，不过我们更推荐使用插值放大。

图1

S30支持不限时间的带声音视频短片拍摄（视存储卡容量而定），采用320dpi×240dpi的ASF格式存储，拍摄时不能变焦和进行其他设置。

S30的功能相当丰富，支持中央重点/矩阵/点测光、单张/连拍（可连拍3张）/自拍模式、自动/人像/风景/运动/夜景/背光情景模式、自动/晴天/阴天/白炽灯/日光灯白平衡设置、RGB/黑白/褐色/鲜活的色彩特效、自动/100/200/400感光度设置、单区/5点取样对焦模式和±2EV曝光补偿（0.3EV步进）。S30自带1.5英寸多温低晶硅LCD显示屏，它可打开180°但不能旋转，对自拍取景还是很有帮助的。

S30的MP3/FM收音功能都相对简单，相机会自动在存储介质上建立一个“MP3”文件夹以存放MP3文件，S30内置14MB内存，并支持最大256MB的SD卡。S30自带的耳机音质一般，与样机插孔的接触不很好，播放MP3时可通过机身的扬声器输出。FM收音机必须用耳机（兼作天线），使用左右键搜台或以0.1MHz步进调整，并支持10个存储电台。

图2

有趣的是，S30使用的锂电池与诺基亚5（部分）/8系列手机相同（图2），使用该系列手机的用户可获得更灵活的电池配备。S30的附件较齐全，菜单和说明书都是包括简体中文在内的多语言版，附送软件也较多。自2004年2月14日起，购买S30还可获赠一只“猪小妹”（图3），送完为止。



图3

工程师点评

赶在情人节前上市的S30并非虚有其表，它的功能很丰富，内在品质也中规中矩。虽然一些指标/功能的细节尚不能令我们满意，但有这样一款多功能数码相机作为情人节礼物，想必足以让最挑剔的MM也心花怒放。



厂商：飞利浦（PHILIPS）
上市：2004年3月
售价：99美元（人民币报价暂无）
附件：驱动程序及工具光盘、5.1音箱连线、USB数据线、其他不详（样品）
推荐：需要扩展娱乐性能的笔记本和商用电脑用户
咨询电话：暂无

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

挑战创新——飞利浦PSC805外置声卡

随着笔记本电脑的逐渐普及，希望增强其娱乐性能的用户也逐渐增多，但缺乏升级能力的笔记本电脑在视频和音频方面的缺陷比较明显，特别是其内置音效芯片与台式机有很大差距。因此，一些声卡厂商开始通过外接方式为这些用户提供音频升级方案，例如我们以前介绍过的创新外置声卡，而在欧美声卡领域有一定影响的飞利浦也没有放过这一市场，推出了PSC805 Aurilium Sound外置声卡（以下简称PSC805）。

PSC805的尺寸仅为150mm×40mm×150mm（长×宽×高），采用金属色泽的塑料外壳，底座是金属材料，可保证较低的重量和较好的稳定度。这款产品提供了两种放置方式（左图），用户只需装卸底座上的一颗螺丝就能改变放置形式。声卡背面提供了5.1声道输出、线路输入以及同轴和光纤SPDIF接口；前面板上则提供了耳机和麦克风接口、音量旋钮、3D音效和输入/输出方式选择按钮，顶部还有1个静音按钮。


背面接口

PSC805通过USB 2.0接口与PC连接，支持24bit音频，内建杜比AC-3和DTS解码器，支持QSound、QEM（QSound Environment Modeling）、QMSS（QSound Multi-Speaker Systems）、Q3D、QSurround、QXpander和QInteractive3D等3D音效标准，可兼容多种环境音效和动态音效。作为外置声卡，调节软件是非常重要的，PSC805自带的Philips Sound Agent 2（PSA2）软件提供了丰富的设置功能，它可根据用户需要调整各种声场及环绕效果，并能自动检测用户所连接的音箱类型。这款产品采用的USB 2.0规格大幅提升了数据传输速度，避免了一些USB 1.1声卡因数据传输问题造成的声音延迟、爆音等现象。我们进行回放时多次进行快速程序切换，并未因数据延迟而出现声音异常，在同时打开OutLook、Nero等多款软件的情况下也没有影响到声音的正常播放。



功能非常丰富的控制台软件。

在音频文件回放测试中，PSC805的声场效果明显，中音部分表现较好，但高低音部分表现一般，如回放一些古筝曲时便出现明显的高频表现不足。从RMAA 3.4的测试结果来看，其频响曲线在100Hz和10kHz附近便分别开始出现明显衰减。

DVD播放中，由于支持杜比AC-3和DTS解码，这款声卡各声道的分离表现不错，方位感和现场感都比较出色，人声的分离度很好；而在笔者比较注意的炮声等方面，则因为低音部分的不足而让人无法满意。飞利浦PSC805在游戏中可提供比较准确的声音定位和较好的音效，由于USB 2.0加大了传输带宽，因此音效处理器外置对游戏速度的影响并不明显，在我们使用的中低端测试平台中，在关闭和开启音效的情况下Quake III的fps分别为77.5和77.2，基本符合主流笔记本电脑和商用电脑上的表现。

工程师点评

虽然PSC805在高/低频方面表现一般，但毕竟外置声卡面向的主要都是移动或商业用户，他们很少会使用那些体积相对庞大的高档音箱，因此这方面的影响不是很大。作为一款旨在扩展娱乐性能的产品，飞利浦PSC805完善的功能具备相当的吸引力。

开创视觉新境界

技嘉全新显卡系列，即将闪亮登场！





厂商： DATUM/昂达机构（总代理）
上市： 2004年1月
售价： 1199元（128MB）
附件： USB连接线、安装光盘、森海塞尔MX300耳塞、皮套、用户手册、快速入门指南、挂链、歌手王蓉的小照片
推荐： 时尚用户
咨询电话： 010-62105381



炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 贫农

酷时尚——DATUM DX2 MP3

“酷”是这款DATUM DX2 MP3播放器给我们的第一感觉。它的机身采用普通的长条形，85mm×28mm×18.5mm的规格使得机身看起来比较厚，但冰冷的颜色、犀利的线条和光滑的玻璃镜面使得原本中规中矩的外形有了几分金属感，简约的特点体现得恰到好处。

DX2支持MP3和WMA格式的音乐文件，提供6种EQ音效模式，还支持FM收音（87.5MHz～108MHz）；支持录音功能，还可对FM广播进行内录。它的液晶屏处于镜面屏幕中间，带有7色背景灯。播放器两侧排列着共9个按钮，虽然液晶屏采用图形化菜单设计，但由于功能众多，控制起来较为麻烦（尤其是习惯单手操作MP3的用户）。播放控制方面，除常用的快进外，DX2还提供了按秒快进的方式，方便用户准确地选择需要的播放位置。

DX2附送了皮套和森海塞尔MX300耳塞；DX2的音色偏冷，中高音较为出色。它采用内置锂电池供电，标称播放时间为10小时，在缺省音量、正常操作条件下，实际播放时间也能达到10个小时，看来厂商还比较务实。但它只能通过自带的USB接口充电，约束较大。

工程师点评

这款DATUM DX2给人的感觉就是酷酷的，就连附送的挂链与歌手王蓉的小照片都洋溢着这种味道。



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2004年1月
售价： 1188元（128MB）
附件： 立体声耳机、挂链、USB连接线、驱动及软件光盘、快速使用指南、质保卡
推荐： 时尚的年轻玩家
咨询电话： 0512-68251233

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 贫农

跳动的青春——明基Joybee DA110 MP3

Joybee DA110独特的造型使它看起来洋溢着青春的活力，它采用塑料机身，机底采用水滴型的防滑设计；机身正中的位置留给了耳机，所以挂链斜斜挂在MP3上方，整体效果倒也不错，挂在胸前可作为装饰，尤其适合女性朋友。机身两边排列着7个按键，操作较容易上手，但将Hold键与循环控制放在一起不很方便，不适合手大的用户。

它支持WMA、MP3和TVF（一种新的音频格式，多用于录音，可提供更大的压缩比和相对较好的音质）等格式，有7种音效均衡模式可选，附送耳机音质不错。液晶屏位于面板的中间，虽然尺寸不大，但分辨率较高。DA110支持简/繁体中文和英文菜单，也许由于是初期的样品，显示效果不很好，偶尔会出现乱码。它提供了A→B复读功能，并可调节播放速度，分为正常、慢速、快速和最慢速4种，适合学生一族用来听英语。比较奇怪的是它的文件传输速率较慢，实际测试中仅为250kB/s。

DA110的录音功能较强，它支持TVF和VOR，标称录音时间可达50小时（128MB）。VOR是静音检测功能，当外界没声音时可自动停止录音。它内置可充电锂电池，用USB接口充电，标称播放时间（MP3）为10小时，在最大音量下实际连续播放约9小时左右，比较理想。

工程师点评

洋溢着青春气息的东西总会受年轻一族的喜爱，Joybee DA110应该很受年轻朋友们的欢迎。

另类3D画面
“催化剂”驱动的SmartShader特效

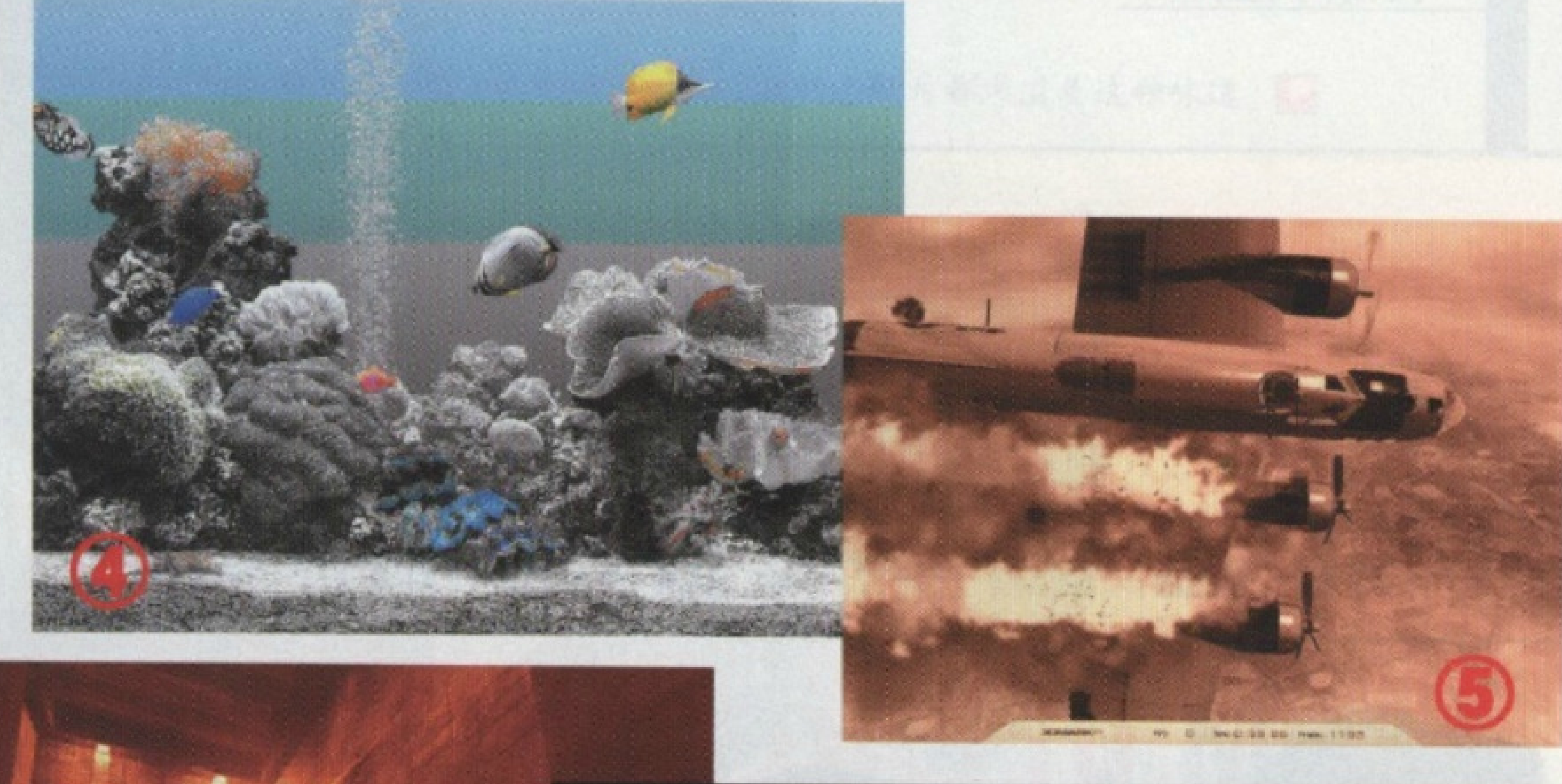


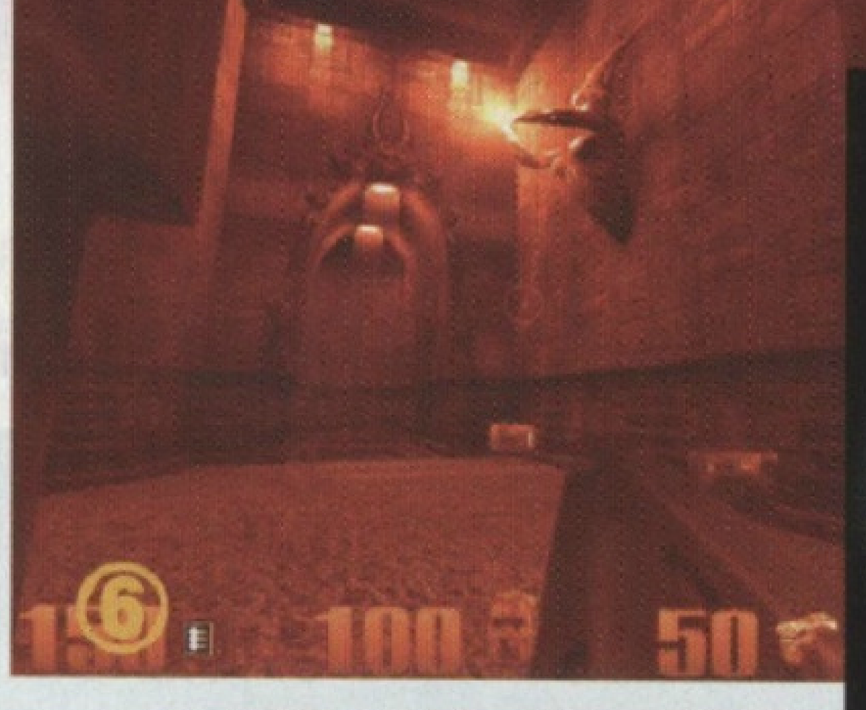
电子土豆



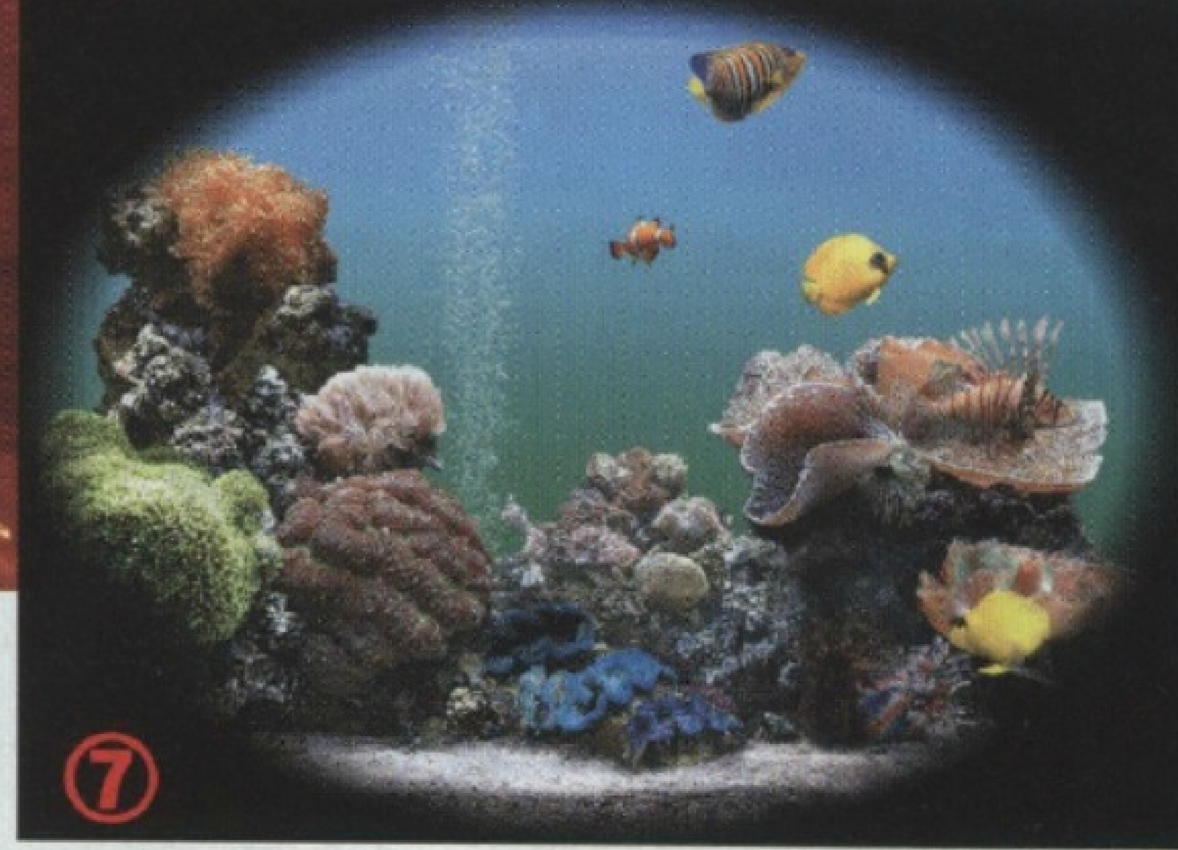












1、2：“素描特效”在QuakeⅢ中的应用，将画面线条化，突出画面主体，给人强烈的视觉冲击。

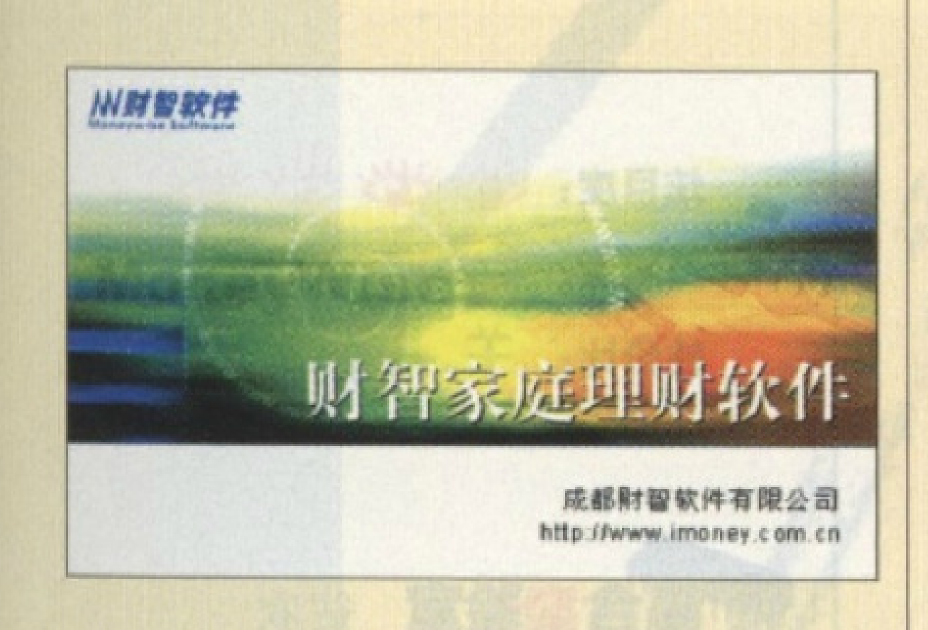
3、4：“格式化彩色特效”在QuakeⅢ和Marine Aquarium屏保中的应用，保留高光部分的色彩而将其他部分用黑白显示，渲染出与众不同的气氛。

5：“古典”模式下如同老电影一般的画面（3DMark03场景）。

6：“古典”模式下的QuakeⅢ，增添了几分阴森和血腥的气息。

7：“枪眼”里的鱼缸（Marine Aquarium屏保）。

8：色彩颠倒的世界（“反转颜色”特效，QuakeⅢ）。



厂商： 成都财智软件有限公司
上市： 2004年1月
售价： 98元（3.X升级30元）
附件： 暂无
推荐： 有理财需求的家庭用户
咨询电话： 010-64843557

炫目度：
口水度：
性价比：

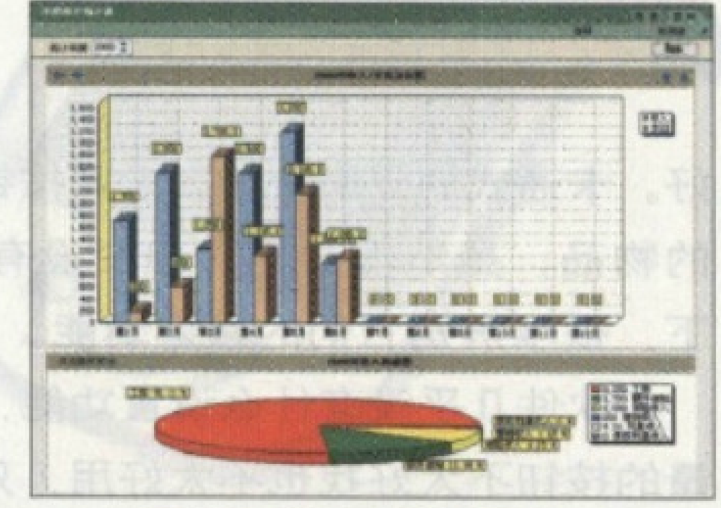
晶合实验室 洗洗睡吧

雇个小管家——财智家庭理财软件4.04

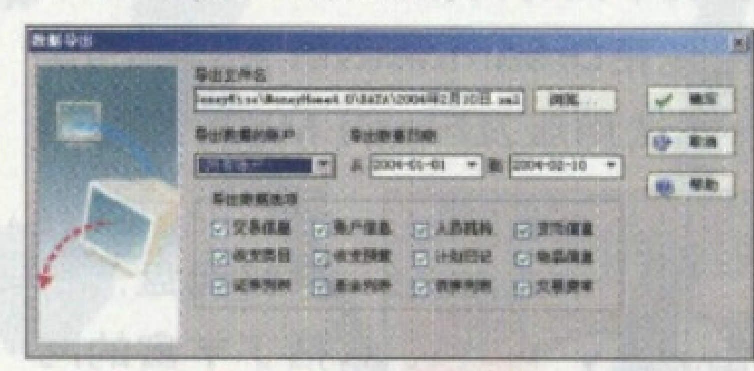
在家庭理财领域中，财智公司是最早一批开始从事这方面开发的软件公司。从1999年到今天，尽管市场一度疲软，但他们还是一直在坚持。已经两年多没有推出新版本（只是不断进行小升级）的财智家庭理财软件终于在前不久推出了4.04版（因为之前推出过3个测试版，所以正式版的版本号不是4.0）。


主界面的风格与结构都被重新设计。

此版软件将主要以上网注册的形式销售，带完整包装的零售版估计要晚些时候才能上市。与3.X版相比，新版本变化很大，首先软件的界面被重新设计，采用Office XP风格的菜单及WinXP风格的按钮，软件的各功能模块被重新划分为7个“中心”，包括帐务中心、现金与存款中心、投资中心、资产与债务中心、计划中心、报表中心和联网更新中心。每个“中心”窗口又按子功能分为若干区域，这些区域都是可以任意打开或关闭的。右侧的导航栏不再只是固定栏目的快捷按钮，还兼有类似Windows任务栏的作用，通过它可快速切换或关闭已经打开的子功能窗口。


新增年度收支统计图表。

由于新的数据格式基于XML标准，3.X的用户需要升级账簿，不过原来测试版中的升级工具在正式版中没有了，取而代之的是在程序第一次运行时弹出一个打开或升级账簿的对话框。遗憾的是倘若第一次没有使用这个对话框升级账簿，以后它就不会再出现了。这时用户要么重装软件，要么从财智网站下载3.X账簿升级工具，下载地址：http://www.imoney.com.cn/download/software/MH4ExportDb.exe。


基于XML的导出功能自由度很高。

软件改进了备份功能，以前的备份只是把账簿分别在两个目录中各存一份。现在备份文件是经过整合和压缩产生的，不能直接打开，需要使用恢复功能，而且软件会按日期创建多个备份，增加了安全性。软件还加入了导入导出功能，其格式正是XML，在导入或导出的过程中可以选择时间段和需要的项目。

软件在易用性上还有很多小的改进，比如在界面中显示更多的理财信息，终于改进了对鼠标滚轮的支持，可以详细设置报表页面等。在理财方面它的变化也不少：增加了“账户组”概念，用于管理相同性质的多个账户，比如一卡通账户；增加了对投资、资产、保险、债权债务的预算；定期存款中增加了存本取息、整存零取、教育储蓄3种存款方式；按揭资产与债权债务关联管理，便于对家庭资产的统筹；增加了年度收支表，可按月、季、年查看收支情况等。

联网更新数据是此类产品的重要一环，新版软件进一步增强了联网更新功能，大部分下载项目都可以进行详细的定制，下载速度良好。另外，财智网（http://www.imoney.com.cn/）作为一个比较全面的理财信息网站，无论规模还是信息量都是国内数一数二的。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

总体来看，财智家庭理财软件功能较为全面，但强项仍是对日常收支的管理，至于证券等投资项目只有比较基本预算和管理功能，并不具备分析能力。界面有较大的改进，虽然看起来仍然比较简朴，但相当实用。软件的稳定性增强不少，但速度有所下降，这可能与新的数据库结构有比较大的关系。我们认为这款软件仍然保持了在国内同类产品中的领先地位，值得购买。

快乐入门——网页第三类接触

厂商： 北京极速天使数码科技有限公司
上市： 2004年3月
售价： 39元
附件：《网页X档案》
推荐： 网页制作的初级用户
咨询电话： 010-82614668-8021

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 贫农

一个极具个性的网页能让你在浩瀚的网络世界中给人留下深刻印象。但学习网页制作并不是一件简单的事情，一些商家则抓住了这一机会，例如我们正在测试的这款入门教程软件——网页第三类接触。这套网页制作教学软件最大的卖点就是寓教于乐。包装中共有两张CD，一张为教学光盘，除教程外还包括Dreamweaver MX和Fireworks MX简体中文试用版及Flash MX英文试用版，另一张为素材光盘，包括了丰富的网页素材。

生动有趣的教学环境

教学软件不需要安装，在光盘上运行即可，开始正式教学前会有一段动画，它交待了学习制作网页的原因——拯救地球。软件将围绕这个搞笑的“科幻”故事，以动画的形式来展开整个学习过程。

软件的操作界面怎么看都像是一款游戏：斧型的鼠标、手机式的控制选项和史前的布景风格，这一切都很容易令你联想到著名的网络游戏《石器时代》，尽管有模仿之嫌，但制作公司声称这是他们自主设计的人物形象，无论如何，这些人物和场景看起来的确很有趣。主要的学习场景有3个：图书馆、控制室和外星基地，这3个场景间的快速切换可通过右下角的“手机”图标完成。在图书馆中你可以学到最基本的网页制作，外星基地则提供了很多“网络三剑客”的使用技巧，控制室是学习申请域名的地方。每个场景里都有趣味性人物来主持教学，软件中共有两张和故事情节相关的网页实例用于讲解。在3个场景之间有两段叙述剧情的过场动画，绘制十分精美。另外，在图书馆和外星基地还分别设置了拼图和足球小游戏，应该是让用户放松的，不过这两款游戏与网页制作没什么关系，而且具有一定的难度，似乎达不到放松的目的。游戏设计有点问题，不玩完就无法退出。

当然，学会了简单的网页制作，还是很难做出漂亮的网站来，这时可以在素材光盘中寻找合适的内容来装饰自己的网站。素材光盘也具备一个控制界面，共有插件、按钮、图片、声音和动画5个大类，其中又分为许多小类，内容多而不杂，比较便于用户查找。附送的《网页X档案》是一本42页的彩色薄书，内容除对基本知识的讲解外，就是一些针对实际问题的处理方法，比较具有实用性。

整套软件具备较好的亲和力，幽默的对白、有趣的漫画和生动的讲解都会使你很容易进入学习的角色，而在学习过程中一些实用技巧的介绍也与基础知识的讲解结合的比较好。



这里就是外星基地。

卡通式的界面中很多设置按钮都变成了场景里的物品，虽然很有趣，但在没有任何提示的情况下，很难辨别它们的具体功能。

软件几乎没有什么设置功能，唯一可以调节音量的按钮不太好找也不太好用，只能调整除旁白外的部分声音，应该是一个Bug。软件的互动性也比较差，尽管可以通过试一试的环节来调用已经安装好的“网络三剑客”相应程序，但只能利用Alt+Tab键在教学软件与工具软件之间切换，操作很不方便。用户对教学过程的控制功能也比较弱，只能快退和暂停。讲解的语言虽然比较有趣，但听久了就会感觉有些罗嗦。

工程师点评

很有特色的一款教学软件，融合了很多游戏元素，再加上幽默的对白，可比较好地调动用户的学习热情。但有时过多的趣味内容也会降低教学的实用性，我们认为开发人员应该寻求一个更好的契合点。操控性的薄弱则是软件的另一个问题。不过从价位上来看，它还是值得购买的。



谁动了我的手机

透视网络短信收费黑幕

■本刊记者 冰河 生铁

2004年2月7日，农历正月十六，天气晴朗。尽管按照节气中国的土地已经进入了春天，但北京的大街小巷依然寒风凛冽。刚刚从四川赶回北京上班不久的方平没有顾得上休息，挤上300路公共汽车赶往位于三元桥的中国移动电信营业厅，查询自己在春节期间的神州行手机通话记录。在他的记忆中，1月16日他给自己的手机充值50元，当时收到的短信显示尚余话费54.80元。然后1月18日他离开北京返回四川广元老家，在家换用当地手机SIM卡。当2月1日他返回北京后，再拨通就接到了来自电信的提示："您的手机余额已经不多，请及时充值"，查询余额的结果是手机尚有4.80元余额。这个结果让方平大吃一惊，难道有人在他离京期间动用了他的手机号码？或者另有其他的原因？满腹疑虑的方平决定找中国移动问个究竟。

在出示了身份证件和手机密码之后，他得到了自己在春节期间的通话收费项目清单，结果如下：

网易公司：1630 1次 30元

美通无线：1818 1次 7.00元

263网络集团：5263 1次 10.00元

其余通话服务累计：3.00元

关于通话服务他心中有数，可是那些来自网站的信息服务费用是怎么回事？再查询一下历史记录，网易的收费始于2003年的11月18日，美通无线的收费始于2003年12月，263网络集团的收费始于2003年11月。由于开始收费的时间都不算久，加上年底方平的工作繁忙，手机通话也多，所以此前他并未发觉这几笔信息费。如今发现自己的钱被莫明其妙地拿走，不禁火冒三丈，与营业员对话的声音也高了八度。就在此时，一个人出现在他的身边……

那个人就是记者本人，在多次收到读者反映网站通过所谓短信服务对消费者乱收费的投诉之后，编辑部决定就此进行报道，但短时间内要收集足够的投诉委实是个难题。同事提议到移动收费营业厅守株待兔。"一定有收获，那些情景喜剧就喜欢选这种地方做背景，有材料啊。"果然，在亚运村、三元桥两地营业厅守候的8个小时里，共有11个满腹怒火的消费者撞进了记者的罗网，方平只是其中的一个。

记者陪同方平就各项收费进行了查询。网易方面（020-83568090）在经历了3次转拨之后，告知用户：您2003年11月订购了我们的VIP收费邮箱服务，因此收费30元。方平的确使用网易的邮箱，但是从未申请成为VIP。经过再三询问沟通，方平才知道，在使用网易邮箱的时候，页面上会出现是否升级VIP邮箱的询问，该选项如果不反对就默认用户自动申请，如果某次不小心忽略此选项，就会升级为VIP用户。方平回想有一天似乎的确收到一个来自于"1630"的短信，内容是密码。但按照中国移动的服务规定，如果不回复密码确认，不会开通SP短信服务。当时没有回复确认，为何还会成为用户？

"您是否拥有和手机绑定的网易通行证？"

"是。"

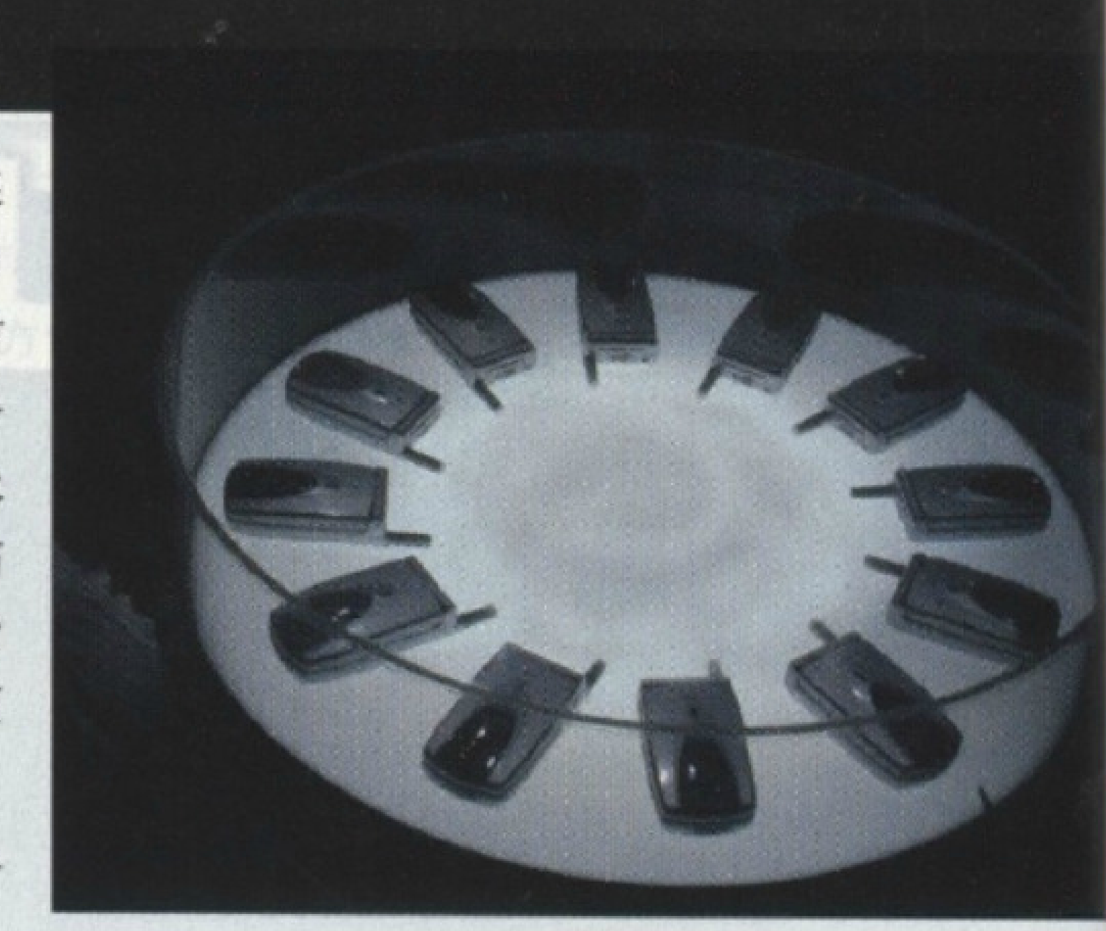
"那么，以后所有通过网易申请的服务都不需要二次验证，只要开通就可以立即享受服务。"

"那也就是说可以立即收费了？"

……

到了晚上18点，经历了无数次转接和道歉的查询终于结束，3个网站的查询结果大致相同。花费了一个休息日，方平也未能追回自己被多收取的47.00元费用。已经没有力气再多说话的方平狠狠地摔下话筒，忍不住又骂了一句："黑心的中国电信，我祝你早日破产。"

一、不光彩的历史



其实，套用老百姓熟悉的一句名言来说，"中国电信挨骂真比窦娥还冤"。首先，短信服务电信通道服务提供商是已经被分拆的中国移动和中国联通，不是笼统的"中国电信"；其次，在网站短信的服务链中，电信方面只是提供发送平台，提供内容服务的是各SP（Service Provider服务提供商）和CP（Content Provider内容提供商），而让消费者莫名其妙就中招的种种花样，绝大部分是SP和CP的杰作。第三，电信方面也曾经痛下决心对SP和CP进行管理整顿，并非毫无作为。当然，并不是所有消费者都明白其中复杂曲折的关系。如果要理清这团乱麻，我们就要翻开一页不太光彩的历史。

自从上个世纪90年代初世界上第一条短信在英国诞生以来，短信进入

人们的生活已经有10年。但中国移动在2000年11月才参照日本DoCoMo的i-Mode服务推出“移动梦网”计划，并于当年12月1日正式投入运营。当年的全国短信发送量为10亿条左右。这个营业额相对移动巨大的传统话务业务收入来说，实在是微不足道。但由于短信息业务自身费用低廉，信息精练、保密性好等特点，2001年短信业务得到了野火式的增长，业务量达到了189亿条。就是从这一年开始，网站中的“有识之士”就盯上了这块潜力巨大的市场。很多北京的消费者都还记得，2001年7月份左右，北京电视台曾经曝光过一家名为“掌门网”的SP短信服务商未经消费者许可收集号码强行提供短信服务的事件。当时该服务商迫于压力退赔了不当所得并向消费者道歉，但是短信收费陷阱的祸根从此开始潜伏在互联网茫茫的页面上。而开设“掌门网”的公司也并未退出江湖，换了个“马甲”，再次出现在本次投诉调查名单上的的“美通无线”。



手机成为小额信用支付最便利的途径。

2003年是短信服务发展的黄金年代，全年度短信发送量达到了900亿条的天文数字。即使按照移动普通短信业务收费的最低标准，这就是90亿元人民币的收入，而附加在短信业务费用之外的网站服务费用，则无法估量。我们只需要看这样一组数字，就能明白短信的威力。搜狐2003年第二财务季度财报显示，该公司非广告收入相对上一年度同期同比增长了354%，其中收费信息服务（主要是移动增值和短信业务）收入达到1160万美元，占总收入的60%强。TOM.com网站在香港创业板2003年第二财务季度的报告表明，该网站季度总收入达到1.24亿港币，其中，短信收入8700万港币。这个第二季度，恰好是在2003年8月中国移动开始对SP进行全面整顿之前，SP的逍遥时光。各SP网站都从短信这个大金矿拿到了自己的第一桶金。

2003年8月1日，被消费者骂得昏天黑地的中国移动再也不甘受SP的冤枉气，发出公告“从即日起对各个网站SP的短信代收费服务暂停3个月”。事实上，早在2003年3月，中国移动就出于严格管理的目的，向SP发布“移动梦网创业计划”新合同文本，其中作出了一项强硬的规定：“禁止利用移动梦网短信系统开展纯代收费类服务”，其中的“纯代收费业务”就是指诸如邮箱、视频点播等完全与短信上下行无关的业务内容通过手机号码注册进行服务，并由电信部门代为收费的行为。这是中国移动首次对SP的行为进行规范。但SP很快就找到了新办法，例如采用订购短信服务赠送免费邮箱、提供免费视频点播服务等，短信依旧起着代收费的功能。6月份，网易、TOM等短信服务大户收到了中国移动开出的50万元人民币的罚单。7月4日，真动了火的中国移动对问题多多的“移动联盟”合作服务模式亮出红牌。7月15日全面停止短信联盟的服务，只有拥有ICP执照的网站才能通过与门户网站签订大客户合同，继续进行短信代收费服务。到了8月份，中国移动终于给了惊惶失措的SP们致命的一刀。

对于这次整顿，中国移动的一位人士私下对记者发表了如下言论：

“关于当时的整顿，尽管媒体非常关注，但是上面一直对此保持低调。一方面是因为短信有巨大的业务潜力，如果声势太大给有关部门造成了坏印象，一旦未来被全面叫停，就像过去的收费声讯电话服务一样，无论对移动还是SP都没有好处；另一方面，毕竟目前对SP的行为缺乏有效的相关法律和措施，除非全面喊停，电信方对各SP或明或暗的变通方法现有情况下无法全面禁绝。毕竟网站和短信都是新生的事物，一个新生事物的成长，注定要走不少弯路，这就是代价。还有个决定性的原因，就是市场竞争的压力，目前的网站短信合作服务，电信方只有移动和联通有准入资格，现在我们移动公司规范自己停止了服务，联通趁机大力发展业务，SP将来都跑到联通那里，形成了垄断对消费者更没有好处。所以——在众多SP网站签署了一个《服务自律公约》之后，中国移动恢复与SP的合作。”

“那要是SP违反了《自律公约》怎么办？”记者追问。

“‘自律’就是自己规范自己，至于违反这个公约的后果，移动和联通方面会加以停止现有业务结算和新业务申请的惩罚措施，他们自己也会有惩罚措施，具体不便透露。”

一只有良知的狼在偷羊之后，良知迫使它决定对自己的嘴馋进行处罚，于是它引刀自宫……

“住手！”那只狼对讲故事的我说，“你是白痴啊？如果有良知，我偷羊干什么？搞笑，你编故事也要敬业一点啊……”

2003年11月，中国移动继续与SP/CP的合作，向网民提供网站短信息收费服务。据权威人士预测，2004年中国的短信发送量将达到2000亿条，电信最低帐面价值在200亿人民币以上，网站服务费用无法预计。

2003年11月18日，方平的手机费中第一次多了一笔他不知道的支出……

二、收费陷阱之现象七十二变

第一次见到马克思关于资本家的那段论述是在初中的政治课本上："……当利润达到200%的时候，他们就会冒着上绞刑架的风险。"多年以后在商品经济为核心的时代，我不止一次感受到马克思语言表述的精妙。因为即使面对着有如高压电一般的严格规定，依旧有商家面对金钱的诱惑前赴后继，SP亦未能脱俗。而且面对越来越严格的管理，SP们"上有政策，下有对策"，发明了花样繁多的收费陷阱。即使是在IT行业浮沉多年的业内用户，一不小心就会悄悄中了圈套。

收费陷阱之先斩后奏

直接发送某个短信到消费者的手机上，并不声明此服务收费，从消费者手机中悄无声息地拿走服务费。如果消费者没有留心，并未取消服务，则延续这种手法。此方法始作俑者"掌门网"从此名垂互联网青史。因为这至今依旧是SP骗取消费者服务费用的最基本手段：先斩后奏，拿了再说。

收费陷阱之打一枪换一拨人

众所周知，中国移动旗下，有"全球通"和"神州行"两大服务品牌，到各地公司，则有"本地通"、"真情卡"等名目繁多的上百种服务/计费类型。每个不同的类型，都使用不同的号段区分，这就产生了数量繁多的号段。针对某一个号段，一次性发送各种收费信息；然后下一个时段针对另一个号段再发送一次……由于并不是连续扣费，非常隐蔽。即使消费者投诉也可以借口发送错误，是较为安全的方法。需要指出的是，这些号段数据，中国移动和联通并不承诺提供，号段信息是中国移动和联通各省市公司数据机房的少数内部工作人员私下卖给SP的。由于有了电信业务部门人员的介入，即使是少数，但是他们关键的地位使得SP的欺诈行为更加安全。因为对于SP的欺诈监控，也由他们负责。





诱人的注册页面，赶快报出你的手机号码。

> **案例：** 消费者周先生2003年12月27日夜半收到新浪娱乐新闻一条"王志文芬妮案"，收费0.15元，立即回复0000到8888并询问，结果是从未订阅任何服务，2004年初某日又收到新闻"中戏黄教授被拘留"，向1860客服投诉，客服回答这可能是新浪随机编出手机号码进行的群发。他们也没有办法。

收费陷阱之温情诱饵

先向用户发送一条关怀内容的信息，并以服务项目众多的理由制订很长的特服号码，使之看上去类似普通号码。当消费者好奇心发作回复信息，立刻被告知"恭喜你已经成功开通XXXX包月服务……"包月费用即时扣除。

收费陷阱之退订无效

根据中国移动和联通的规定，当消费者向SP服务商发出代码为"00000"的信息时，SP服务商必须立刻取消此前消费者手机上订阅的所有网站短信服务。部分SP利用特服号码的不同，设置收费陷阱，或者退订无效，或者将退订号码设定为确认信息，直接收钱。

> **案例：** 消费者李女士2004年1月27日收到网易"非常男女"的网络会员定制服务，特服号码1630，说明有人在网络上用她的手机注册此服务，她立刻按照规定发送"00000"到1630，无任何回复。2月5日交电话费时发现已经被扣除该项服务费用。询问网易客服得知，要退订此项服务，需发送"00000"到"非常男女"的特服号码163010，否则退订无效，费用即时扣除。数日后，又收到来自0890854的短信，希望她参加某个猜谜活动。为保险起见，她立刻回复给此号码"00000"，然后收到回复"感谢你参与有奖猜谜活动，请你继续努力！三日后可发短信R查询谜底，收费0.1元；本信息收费0.1元"。该公司名称为"北京东方环讯网络技术有限公司"。

收费陷阱之免费午餐

部分SP先在网站上声明为网民提供免费服务，并声明免费时限到后消费者可以退订服务。待时限到达后即向消费者发出短信或邮件要求续订。若无回复则自动转入收费服务。

> **案例：** 消费者任女士2003年9月在263定制了免费邮箱，当时按照要求登记了手机号。12月话费帐单上开始出现263网络集团的服务费用，每月10元。查询263客服热线，对方声称发出征询续订的信息没有收到回复，则自动转入收费服务。

收费陷阱之羊头狗肉

或者干脆以某些性感服务为噱头吸引用户注册，一旦注册则原形毕露，提供的是普通信息服务。

案例： 收到邮件推荐视频服务，网址http://mnz4.gg.gg/，点击后进入发现画面惹火诱人，于是注册手机，收到密码，进入登录页面，输入密码，出现欢迎词：欢迎订阅英超即时足彩资讯，您的登录密码是9341×××，此条信息免费，客户服务电话：010-86868140。视频服务变成了英超足彩。费用已经收取。

收费陷阱之号码停服务不停

某些SP专门与电信部门的某些员工合作，选取因丢失手机而挂失停机的全球通手机发送并不存在的服务信息，一旦手机恢复使用则秋后算帐。并可以将责任推到拾取手机者身上。即使手机没有恢复使用，电信也可以在积累一段时间后开始向消费者追讨。而消费者要查阅帐单，就必须先开通手机号码；要开通手机号码就必须先交钱付费……

收费陷阱之免费连环计

SP承诺免费提供某些服务，条件是提供手机号码接受某些收费信息服务。当读者选取自己比较中意的信息服务（例如天气预报）之后，数日后提示：您所选购的服务已经升级，我们将为您提供更好的服务（例如激情约会）。同时费用也升了一个数量级。

收费陷阱之缺斤短两

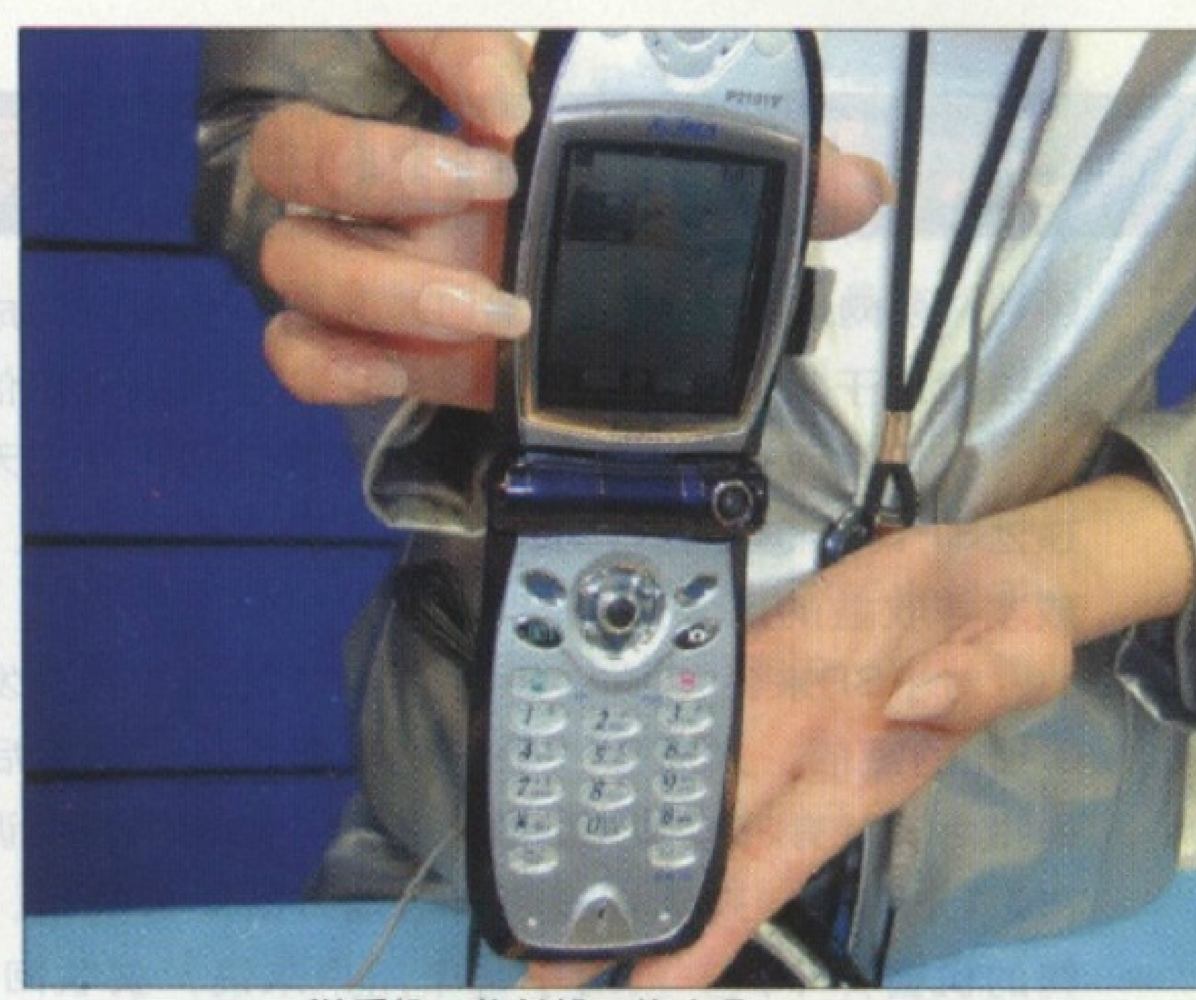
SP在网站上承诺为消费者提供天气预报、新闻、笑话等信息服务，于是天气预报错误百出、新闻滞后严重、笑话低俗无聊。但费用一文不少。更有甚者，干脆只收钱不提供服务。

案例： 李先生在TOM网站上订阅了笑话的包月服务，一分钟后当月承诺的15条笑话全部到达，第一条是：玫瑰只有一朵，给我；爱情只有你我，别躲；如果你还爱我，吻我；洗干净在床上等我，全裸。

收费陷阱之电视竞猜

当电视台播出竞猜节目时，主持人常常向着观众热情宣传"请发短信XXX到XXX"。但是，短信的资费价格从来不在电视节目中公布，而公众发送短信的结果也从来未见公布。这其实也是一种短信欺诈。

由于篇幅限制，这里不再列举SP的骗术。面对利益的诱惑时，贪婪的人会想出无穷无尽的方法来满足自己的欲望。对于消费者来说，明白保护自身利益的一些基本方法才是最实际的举措。根据业内人士的建议，在此为大家提供一些基本注意事项。



送手机，放长线，钓大鱼。

1.切勿轻易在网络上公布自己的手机号码，因为即使是他人利用该号码注册服务，网站也有可能不经确认收取服务费用。

2.不要轻易回复来历不明的短信，应该仔细看清短信来源号码。如果确认是来自未知网站的短信征订，最好的方法是致电1860，声明拒绝该网站或声讯公司的一切信息服务。

3.若已经被确认收费，应该迅速发送"00000"到服务来源号码取消所有服务，杜绝继续收费的可能。

4.就网站的不合理收费，向相关公司客户服务热线投诉，对于包月服务，中国移动对SP的规定是72小时之内退订可以全部退款。但中国联通不承诺全额退款。

5.如果SP方面拒绝退款，可向中国移动、中国联通、各地区工商管理部门和消费者协会投诉。

理论上来说，按照以上原则行事，基本上可以最大程度保护消费者的利益不受侵害。当然这仅仅是理论，如果世界就是按照人们设想的那样来运转，我们应该已经踏入了共产主义社会。那么我们进入共产主义了么？没有，所以，问题还没有完。

短信中的一些术语

SP（Service Provider）：短信服务提供商，它既创造内容也提供服务。

CP（Content Provider）：内容供应商。

特服号：一般我们看到的8888、1700、7070等这种号码称为特服号，但这种特服号可以加长，变为8888001等。

MO：短信上行。如我们发一条短信出去，或是回复一条短信到特服号上，MO计算都是0.1元/条。此收入归属中国移动。sp不参与分成。

MT：短信下行。当用户收到SP发给我们的短消息、图片、铃声。MT的价格由SP定，但要经过移动审批。收取服务费的方式主要有两种，一种是收包月费，一种是按条收费。如果是包月，则当月当种信息按条不收费。包月的最高价格是30元/月，按条最高价格是2元/条。需要说明的是并不是所有包月都收取包月费的，有的包月在定制的时候可能免费，但收到当种短消息时则必须按条记费。对于每条下发的短信，SP必须支付0.08元/条的通道使用费，10万条以按0.08算，10万-30万按0.07算。

SP必须提供的服务：一般来说都要求有客服，客服必须有固定的电话和手机、联系人、邮箱等。当用户不满意或有疑问时可以与客服联系。客服必须保证一定的接通率，如果你总也打不进客服，你可以到移动投诉。

三、狼、羊与牧羊人的博弈

“法网恢恢，疏而不漏”，人们经常用这句成语来形容法律对于大众利益全面的保护。但是当揭开短信收费黑幕，我们发现有太多的因素在支撑着法网，让它无力约束违法SP肆无忌惮的行为。影响问题的首要因素，就在于成本与收益的巨大落差。

对于SP来说，“一不小心”给100万个用户发条收费0.1元的短信，只需要一个程序员敲几行代码然后回车，弹指之间就有85 000元的收入进帐，即使用户投诉，最多将0.1元退回，只要处理好与电信方的业务关系，受到处罚的机会并不大。而对于每个用户来说，要收回这0.1元首先需要花费时间向电信方查询，然后向SP投诉，即使一切顺利也要花费一定时间、金钱和精力。况且事实的追诉中充满各种变数，使得用户的追诉成本成倍增加，远远高于能拿回的费用。SP低成本，高收益；用户高成本，低收益（事实上无收益，因为原本就是自己的钱），用户最终会在气愤之余，无奈地放弃追诉，SP继续这种雁过拔毛、集腋成裘的把戏。

在上面的分析中可以看到，在收费行为中，SP是发起行为的主体，无论提供服务还是收取费用，消费者都只能拿着手机等待。而在整个过程中违法行为缺乏管理惩处的低风险，是促成SP乱收费现象愈演愈烈的最主要因素。那么，这个风险应该谁来给予呢？于是，第二个因素出现了。

根据中国移动和联通公司的规定，SP在申请进行短信内容服务时需要出示业务方案说明、资金证明、企业法人营业资格证明（执照），并视服务范围在国家信息产业部或地方管理部门备案，然后才可以从移动或联通获得特服号码开始服务。这个过程中工商管理部门、信息产业部或地方电信管理部门、中国移动（联通）都对SP具有管理规范的资格和权力。其中移动（联通）是SP的最直接管理者，对于他们的管理，不妨参考记者采访SP时某位管理者发表的言论：“移动和SP的关系，有些类似SP与普通用户的关系。SP通过电信控制用户，移动通过结算控制SP。但是这其中最根本的区别在于，**移动（联通）和我们SP是有利益分成的**。不算短信上行那0.1元的收费，我们提供短信服务获得的费用中，联通要分走10%－40%，移动固定分走15%。就算他们有再严格的管理，“但现在的局面是大多数SP都或多或少有违规的行为，如果严格执法，大多数SP都落马，电信方也同样受到巨大损失。而且淘汰众多SP的直接结果是当期财务收益的暴跌，严格管理又带来管理成本的增长。中国移动是上市公司，无论是国家还是证券市场上的股民都对移动寄予厚望，每个季度业绩的压力巨大，他们必须慎重。因此在经营的方法上尽管有严格的规定，但是落到实处就打了折扣。因此才有了现在SP收费的混乱局面。”

那么，来自移动（联通）以外的监管呢？就这个问题记者电话采访有关部门。信息产业部有关负责人表示：信息产业部仅仅就产业宏观政策和法规进行指导，不负责具体监管工作。而海淀区工商管理局的刘先生表示：“对于企业的乱收费，他们有直接的上级主管部门，因此必须先参考他们的处理意见。你们在商场里遇到了不合理服务也是首先找对方的领导么。至于他们提供服务的质量问题，这个很难量化，其他产品的质量问题可以有国家质量检测机构进行鉴定，服务则有行业的服务规范。而网站提供的短信花样繁多，日新月异，根本没有标准来判定是否合格。因此面对消费者的投诉很为难。”

到了这一步，消费者保护自己的方法，似乎只有拒付服务费了。中国移动很早就实现了电话费与信息费分单支付的方式。这样做的目的就是为了保证手机用户在支付电话费用的同时，可以拒付SP的欺诈性短信费用。从表面上看，这一举措是中国移动人性化管理、保护用户权益和维系自身企业形象的一种方式。在一定程度上保护了手机用户的利益，平息了一定的民愤，但它除了治标不治本之外，其本身更存在隐患。

首先，在目前SP与用户之间法律关系不明晰的情况下，用户拒绝支付某项服务费，那么如何证明这笔费用是“不该支付”，用户如何举证没有从这项服务中受益，或者未使用过该服务？

《中华人民共和国消费者权益保护法》相关条款

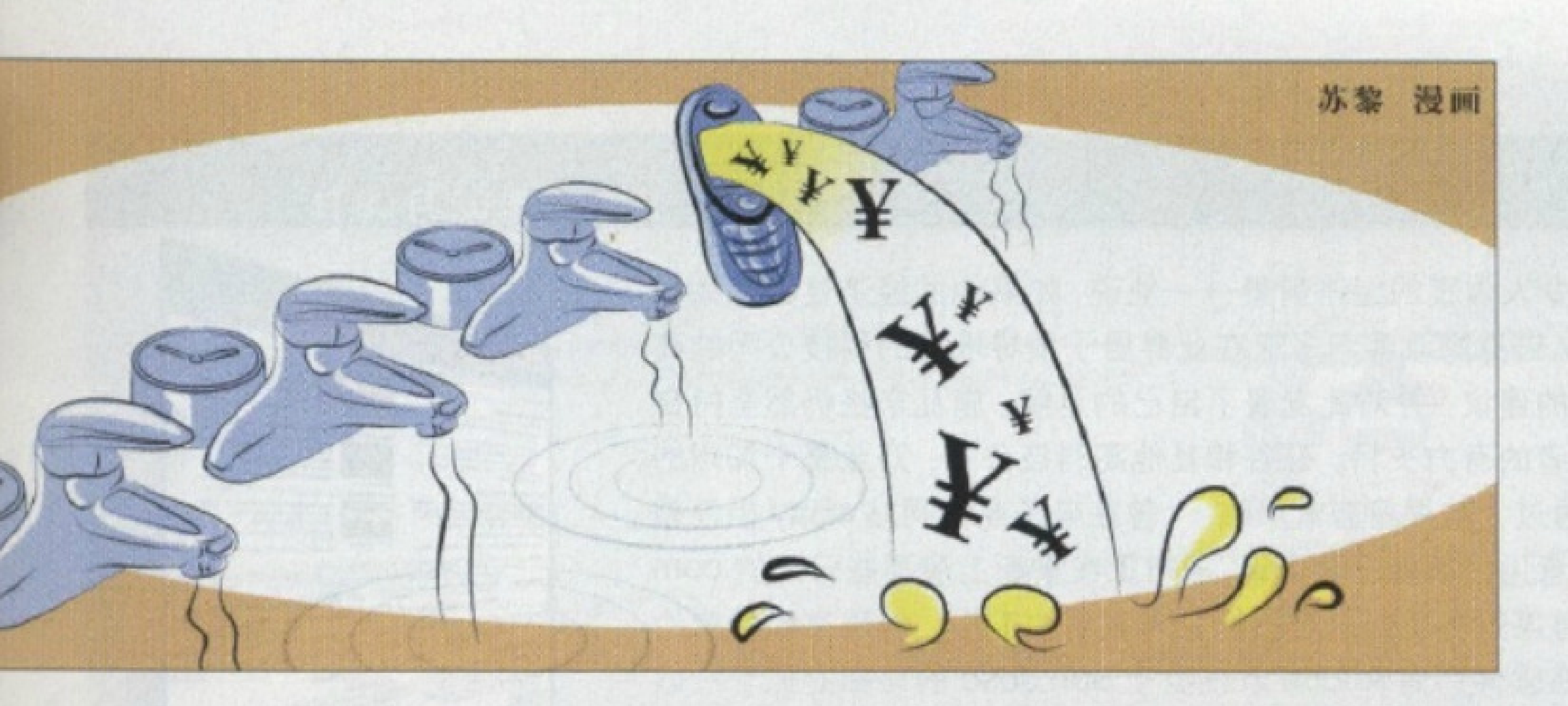
第二章第八条：消费者享有知悉其购买、使用的商品或者接受的服务的真实情况的权利。消费者有权根据商品或者服务的不同情况，要求经营者提供商品的价格、产地、生产者、用途、性能、规格、等级、主要成份、生产日期、有效期限、检验合格证明、使用方法说明书、售后服务，或者服务的内容、规格、费用等有关情况。

第二章第九条：消费者享有自主选择商品或者服务的权利。消费者有权自主选择提供商品或者服务的经营者，自主选择商品品种或者服务方式，自主决定购买或者不购买任何一种商品、接受或者不接受任何一项服务。消费者在自主选择商品或者服务时，有权进行比较、鉴别和挑选。

第二章第十条：消费者享有公平交易的权利。消费者在购买商品或者接受服务时，有权获得质量保障、价格合理、计量正确等公平交易条件，有权拒绝经营者的强制交易行为。

第三章第十九条：经营者应当向消费者提供有关商品或者服务的真实信息，不得作引人误解的虚假宣传。经营者对消费者就其提供的商品或者服务的质量和使用方法等问题提出的询问，应当做出真实、明确的答复。商店提供商品应当明码标价。

第六章第三十四条：消费者和经营者发生消费者权益争议的，可以通过下列途径解决：（一）与经营者协商和解；（二）请求消费者协会调解；（三）向有关行政部门申诉；（四）根据与经营者达成的仲裁协议提请仲裁机构仲裁；（五）向人民法院提起诉讼。



其次，无论这笔被拒付的费用是否真的是“乱收费”，在注册过程中，即使注册过程不合理，用户仍然相当于与SP签定了某种“协议”。手机用户拒绝付费，并且不通过正确的方式退订服务，那么这笔费用将永远在该用户的帐目记录中累积，这是否等于单方违约？费用累积过大时，谁又能保证SP不会采用其他手段强制扣除费用？由此造成的相关法律责任，谁来承担？

最后，用户认可和不认可的短信服务费都在一张帐单上，并且没有明细的服务目录。如果要拒付，那么认可的费用也会拖欠，其需要的正常服务也得不到保障，这该如何解决？谁能判断用户是真的恶意欠费、还是误操作造成了注册，还是服务费用确实不合理？这又该如何判断？

“拒付”的做法只能缓一时之急，却并不能解决SP行业存在的根本痼疾。而根本的矛盾如果长期不能解决，那么“拒付”这种措施将成为激化矛盾的病灶之一，并且会影响整个SP行业的长期健康发展。

山穷水尽，但所有的路都指向了一个终点：法。没有合适的法律法规，工商管理部门难以认定劣质服务，难以按罪处罚；电信管理部门难以纠正不合理的营收模式；而移动和联通自身又做裁判员、又做运动员的行为是否合法尚难定论，对SP的监管因为利益的牵扯顾虑重重，执法又成了问题。值得庆幸的是，信息产业部已经牵头起草《短消息服务管理办法》。据信息产业部通信政策研究所法制监管研究部副主任续俊旗表示：该办法初稿已经完成，正在征求公安部门、新闻管理部门等单位的意见。具体何时出台，还要看与其他部门协调的结果。预计最早也要在2005年上半年出台。

由于有以上的众多原因，SP行业目前的局面相对复杂，所以问题的解决也不能寄望于一朝一夕。一方面要强调乱世用重典，呼吁相关部门尽快建立相应的法律法规，另一方面也要强调立体治疗，通过多种手段规范SP。以下是综合业内人士意见，得出的应对之策：

1.利用技术手段规范行业。众所周知，目前SP行业混乱的主要原因是SP“代收费”的问题解决不好。任何行业缺乏制约，都会导致全体性的诈骗行为。在制订法律规范SP的同时，将上网注册页面规范化、合法化。只有点击合同规范，信用危机才能真正解决。

2.将移动和联通对SP的经营权与管理权剥离，设立SP独立管理机构。只有毫无利益涉及其中的裁判，才有公正执法的基础。

3.建立第三方认证和监控体系。SP在提供服务时，应通过第三方认证和监控体系建立保密机制、为用户提供安全证书，这也是一条行之有效的解决办法。

4.提高各管理部门人员素质，培养良好的宏观服务环境，要接受顾客问题投诉，必先能识破各种陷阱。这样才能提升整个行业的服务质量。

尾声

在专题写作的过程中，有同事好奇地翻阅我们手边收集的材料后惊呼“你们这是在打击中国互联网”。的确，新浪、搜狐、网易、TOM.com、3721、21CN……几乎所有著名的互联网企业都或多或少卷入了我们的调查中，还有更多中小企业的名字出现在投诉名单上。这些名字聚集在一起，就是中国互联网。采访时某SP公司的负责人周先生对我们说：“涉及SP行业而又‘身家清白’的企业，几乎没有。”我们的调查虽然不能完全验证这个观点，但至少证明了一个事实：在SP业务这个问题上，中国互联网企业正在集体营造着一个乱局。而在这种乱局中发展，是看不到出路的。

短信服务是为什么？是为了给用户提供更多更好的快乐，还是为了给企业带来更多业绩上的盈利？

春节之前，在北京展览馆召开了轰轰烈烈的ChinaJoy，业内人士都说：“向着产业化发展了，就有前途了。”当今社会中，产业化成了解决一切问题的灵丹妙药。出版产业化、游戏产业化、影视娱乐产业化……我们在以大工业规模的速度工作、娱乐、生活，一切都围绕着产业旋转，而产业的收益，就成了唯一。

我相信，如果不是为了收益，不会有游戏商挖空心思黏着人24小时在线玩游戏，不会有制片人无止境制作不知所云的清宫戏，也不会有SP悄无声息地骚扰，从你我手机中拿走我们的钱。一切都在产业的道路上越走越远，而我们的烦恼却越来越多。

产业化到底是什么？它是手段还是目的？

我们生活是为什么？是为了死去还是为了记住？

这些问题也许都没有答案，但是希望能有人思考。P

ZDNet

2004年02月08日

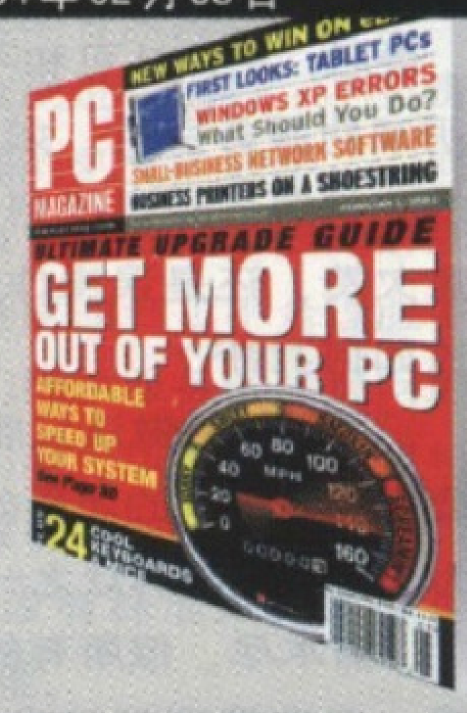


前些日子，施瓦辛格给硅谷的管理者们描绘了一幅令人沮丧的经济前景——他说，如果他的经济复苏计划得不到贯彻，那么最终状况将“十分糟糕”。这位影星出身的政客与多家在业界居于领导地位的科技公司的高层举行了会谈，听取他们为改善加州商业走向提出的建议，并对此发表了自己的见解。施瓦辛格仍然坚持自己此前的观点：如果他的经济复苏计划得不到投票者的有力支持，硅谷和其他高科技公司，乃至整个加州的商业前景将陷入困境。他说：“如果此项计划不能通过，结果将非常严峻。”曾在电子商务网站eBay担任领导职位的州政府官员Steve Westly在施瓦辛格发表意见之前就已警告说，加州正在重新上演那些已死的.com公司的命运。他说：“我是世界第六大经济体系的首席财务官，这是一份令人激动的工作，但现在最糟糕的是，到6月16日，我们就不名一文了。施瓦辛格在软件厂商Adobe系统位于San Jose的总部会见了“硅谷制造集团”——这是一个由英特尔、惠普以及其他大型技术公司组成的当地团体。该团体受该地区技术决策者们的委托，陈述了该地区的实地调查结果。调查结果并不乐观，100名管理者中的绝大多数表示他们公司今年能提供的工作职位始终处于停滞甚至负增长状态，而且他们几乎众口一词地说，加州的法规几乎可用“嫉商如仇”来形容。



PC MAGAZINE

2004年02月08日



如果你想要得到这些东西，那你就要小心了，因为在“媒体接受器”使你家里有更多地方可流畅地播放数字音乐的同时，也可能意味着你的咖啡桌上将堆满遥控器。幸运的是，随着Browo Brava！AllMIMedia的问世，你所需要的遥控器将大大减少。AllMIMedia是一种通用可编程的遥控软件，它能把PDA和其他无线装置转变为可在房子任何地方都起作用的遥控器。“启动AllMIMedia，你只需选择你的内容和播放器。”Browo Brava！的CEO Behrens说：“Browo Brava！在去年9月蒙特利尔的一次展会上展出了这套软件，它能在装有Wi-Fi的掌上电脑和手机上运行，同时它也可用在平板电脑、智能显示器和笔记本电脑上。”依照Behrens的说法，在将来如果你的音乐存在书房的电脑里，音乐输出装置则放在家庭活动室，而你人却在厨房。在将来，AllMIMedia不但可控制家庭数码设备，还可从卫星或有线电视供应商处调出节目单，成为电视节目向导，并可显示图像，如存在你电脑里的图片等。使用这套软件每年将需要花费12美元。

tom's hardware guide

2004年02月09日



微软近日公布了一系列IE补丁的后续修补程序，以使网站和企业得以继续使用XMLHTTP控制进行验证。前一段时间，微软针对IE的一个漏洞推出了补丁，攻击者可利用该漏洞将恶意网站在浏览器的地址栏中以合法站点的形式显示出来。补丁推出之后，马上有许多用户反应他们无法访问所有或一些团体的网站。用户无法访问“sername:password@host.com”这种格式的网址，因为许多此类网站需要对用户进行验证，好在这个问题并没有波及全体用户。没过多久，这个升级补丁悄无声息地发布了。该补丁安装之后恢复了微软扩展标记语言（MSXML）的使用，使原先打过IE补丁的机器能正常访问网站。受到影响的操作系统包括Windows 2000（SR2、SR3和SR4）、Windows NT/2003/XP。

CNET.com

2004年02月09日



如果你要向朋友或同事的手机发送E-mail，而你手中只握有一堆号码，你会怎么做？这种事并不少见。手机服务提供商使用他们自己的邮件服务器和自己的寻址协议，所以你往往无法确定收到信息的准确来源，特别是如果你不知道你朋友或同事使用的是哪家的服务时就更难确定了。加州一位叫做Guy Botham的企业家制定了一套解决方案并申请了专利。他的公司Teleflip提供的邮件服务器允许你给美国的任何一部手机发送信息，只要你知道这部手机的号码。要发送信息，你只要输入对方的手机号，加上@teleflip.com这一后缀，邮件服务器就会自动将信息转发到服务提供商那里，并尝试匹配正确的邮件后缀。你所希望得到的基于手机的电子邮件地址很有可能是一个相当模糊的名称。在一座大都市中，许多人都使用相同的服务提供商——这和前不着村后不着店的中西部地区的情况可是大不相同。但在Botham网站上提供支持的页面列出了超过70家美国电信公司都在使用他们自己的邮件域名系统，其中包括内华达、中西部和蒙大拿的手机运营商。Botham表示，Teleflip.com已拥有数以千计的用户，而且用户数量仍在迅猛增长，同时移动运营商也开始对他网站的服务表示感兴趣。



编外杂谈

前几天，老猫我意外地与十多年未见的“初恋情人”恢复了联系。说来也实在很巧，她竟是老妈新参加的老年舞蹈队的教练。说起“初恋”，那时大概8岁吧，嘿嘿，别倒，其实那么小哪懂什么恋爱啊，只是朦朦胧胧地觉得很喜欢和她一起玩而已。后来4年级时不知为什么，她转学了，和父母一起离开了我家的小院儿。

我们见面时，都觉得有些拘束，但看看对方的样子，还能依稀找到儿时的影子。她比小时候长得更漂亮了，而且总是用她的大眼睛盯着我的眼睛，据称是表示在谈话时对我的尊重。但这使我愈发地紧张，以至于找不到话题，为了避免冷场的尴尬，我低着头拼命地吃东西，很快东西就吃完了，抬起头发现她还是那么看着我，汗……

过了一会儿，她可能意识到，谈谈有趣的往事会是一个好主意，于是对我说：“你还记得吗？小时候我曾经一度努力想让你相信我是天上下来的仙女。”我很吃惊：“真的，有这事，你不会那么傻吧？”“是真的，那段时间我老缠着你讲，但你好像总是没耐心听。”我说：“不过有一阵我也很傻，不知道你还记得不？可能是因为刚看过《007》，所以总喜欢扮演大间谍，还企图让你相信我家的煤窖里有一条秘道通向院门口的厕所。”（现在想起来当时也真没追求，怎么着也应该通向天安门的公共厕所啊）“哈哈，原来你一样，还说我！”后来，宾主双方在友好的气氛中结束了对往昔的追忆，各自回家。

大家可能奇怪，老猫怎么跑到这里来讲故事？是啊，说起来我调到“实用软件”栏目已经有一个多月了，由于版面有限还一直没来得及和大家打招呼呢。虽然人员有变动，不过实用软件栏目的宗旨不变，我们仍然会为大家提供各种应用的解决方案、有关操作系统实用技巧和经典软件的深入挖掘，以后可能还会增加一些同类软件的横向对比。希望喜欢我们栏目的读者能够积极地提出自己的建议或投稿，让我们一同把栏目越办越好！



洗洗睡吧 · iCat

icat@popsoft.com.cn



天平上的NTFS

——NTFS文件系统深度解析

■广东 GZ

前言

自然法则不可抗拒

我们真的需要NTFS吗？为什么至今还有那么多人不舍得放弃Win98和FAT32？到底谁是未来文件系统的发展方向？我们带着这些问题来深入研究一下NTFS的本质。由于历史的缘故，为个人市场设计的Win9X系列操作系统延用并发展了FAT文件系统。而基于NT技术的系列操作系统在设计之初就是为了与高端商业市场中的Unix一争高下的，面对Unix对磁盘的高效管理，FAT文件系统简陋得可笑，如果在WinNT中还固守FAT文件系统，意味着尚未起步就会远远落后于对手。道理很简单，万丈高楼平地起，地基将决定楼房的高度和稳固程度，而操作系统的基础正是文件系统。为此微软推出全新的NTFS文件系统，它的发展也就决定了NT系列所能达到的最终高度。随着个人操作系统与商业操作系统最终融合为Windows XP，文件系统的统一也就不可避免。尽管这是一个更加漫长的过程，但谁也无法逃避自然法则最重要的一条——优胜劣汰。

一、毫厘之差、千里之别——NTFS与FAT性能差距的根本

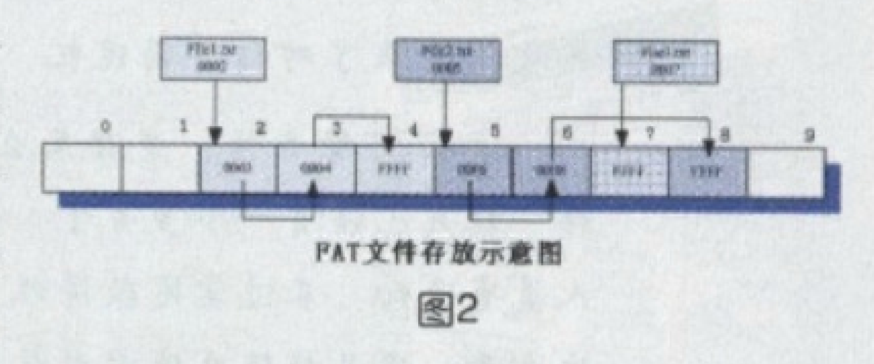
许多曾尝试过NTFS的朋友抱怨，他们根本感觉不到NTFS所带来的性能提升，甚至觉得适得其反。那么NTFS与FAT究竟是否存在性能差异，有的话又是怎么形成的？要了解这个问题，就必须了解NTFS与FAT的组织结构。

FAT是为小磁盘及简单的目录结构而设计的文件系统（图1），因此其文件系统组织方法也通过简单的文件分配表（File Allocation Table，简称FAT）完成。它被放在磁盘的引导扇区后面，为了安全，紧接着是它的一份拷贝；在文件分配表后面是根文件夹，其中包含了分区根目录下所有文件和文件夹的入口（你可以把它看作是“我的电脑”中的某个磁盘符）。根文件夹之后为其它文件和文件夹，文件或文件夹的存放并没有什么规律，每个文件完全占用1至多个簇，如果某个簇不是该文件的最后一个簇，则应包含下一个簇的位置信息，否则会有结束簇的标志（0xFFFF）。如图2显示了3个文件的存放方式，其中文件File1.txt占据了3个连续簇，文件File2.txt占据了间断的3个簇，而文件File3.txt只使用了一个簇。而文件的名称和起始簇则记录在前面的文件分配表中，通过此表中某个文件起始簇的位置找到起始簇，而文件的其余簇则是依此形成一条链带——FAT就是依靠这种链式存取及文件分配表来管理整个磁盘分区的。

分区引导扇区	文件分配表	文件分配表的备份	根文件夹	其它文件和文件夹

FAT文件系统组织示意图

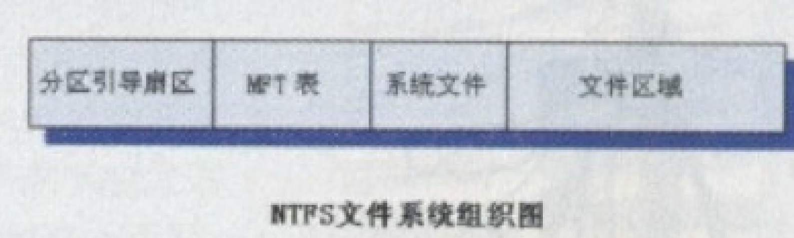
图1



FAT文件存放示意图

图2

NTFS的管理方式可以说简单而又强大。总的来说，NTFS将整个磁盘分区上每件事物都看作一个文件，而文件的相关事物又视为一个属性，比如数据属性、文件名属性等。整个NTFS分区上每个扇区都被分配属于某些特殊文件，甚至描述文件系统本身的信息（元数据）也是一个文件。将分区格式化为NTFS后（图3），就会生成若干不可见的NTFS系统文件以及一个特殊文件“Master File Table”（MFT，主文件表）。MFT亦有



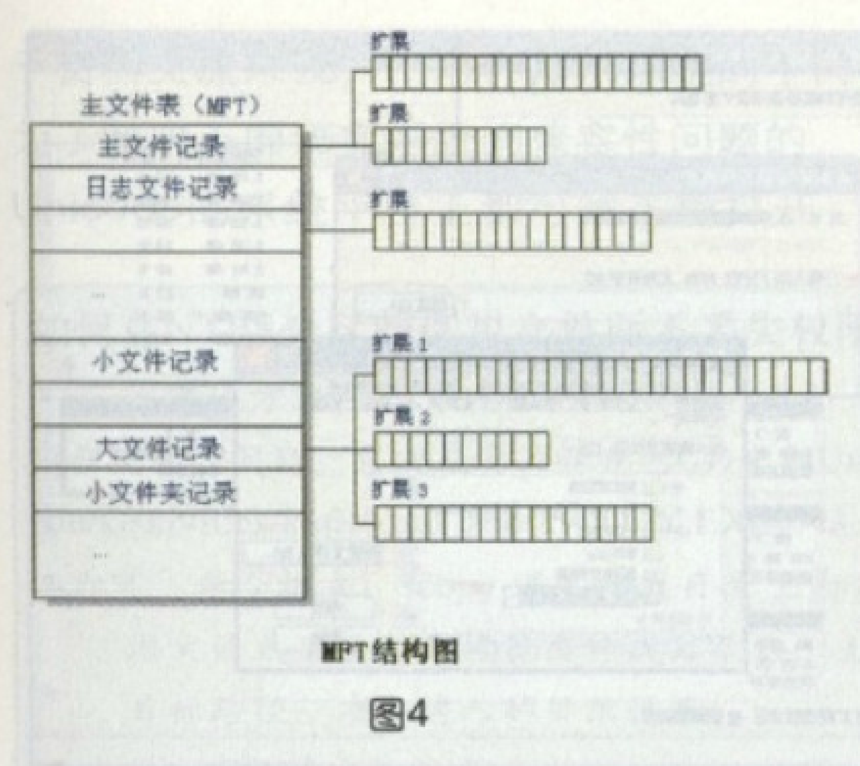
NTFS文件系统组织图

图3

NTFS小技巧之一

如何快速加密、解密？

使用EFS加密、解密时，必须打开多个窗口依次确认，比较麻烦。在运行窗口中输入“regedit”并回车，打开注册表编辑器，定位到HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Exporer/Advanced，在主菜单上点击“编辑”→“新建”→双字节值”，输入“EncryptionContextMenu”作为键名，并设置键值为“1”。然后再打开资源管理器，用鼠标右键单击任意一个NTFS分区上的文件或目录时，右键菜单中就会多出“加密”和“解密”的选项。



MFT结构图

图4

标准信息	文件或目录名	安全描述	数据或索引

MFT中小文件或小目录存放图

图5

镜像文件，其存放位置记录在引导扇区中，而引导扇区又会有一个副本被放置在磁盘分区的尾扇区中，这些都给NTFS的稳定性奠定了基础。MFT放在引导扇区后面，与简单的FAT相比，MFT几乎相当于小型数据库文件。MFT中最开始的16条记录中存放了特殊的信息（图4），从第17条记录开始，则全部用于记录磁盘分区上的文件和文件夹（同样被NTFS视作1个文件）。MFT为每个文件夹都分配一个固定空间，文件的属性都写在这个固定的空间中。小的文件和文件夹（≤1500字节）可以完全被包含在MFT记录中（图5），而大的则使用"B-树"（详见以下名词解释）索引方式来指示扩展的MFT外部信息。NTFS就这样依靠主文件表的详细记录来管理整个磁盘分区。

簇（Cluster）：这是文件系统中基本的储存单位（不是字节）。在硬盘上，簇的大小和分区大小有关。以FAT16为例，当分区容量介于64MB和128MB之间时，每簇有2kB；介于128MB和256MB之间时，每簇有4kB；而当分区容量大于1024MB时，每簇容量将达到32kB以上。此时即使只有1字节的文件在硬盘上也会占用32kB的空间，当然也就造成了硬盘空间的极大浪费。由于NTFS的簇最大只有4kB，因此它是最有效利用磁盘空间的文件系统。

B-树：一种结构划索引方式。比如建立文件A时，文件系统为其创建索引文件B，由于B的规模仍然太大，为进一步提高速度，又建立了索引的索引文件C，以及索引的索引的索引文件D。这又产生了新问题：B、C、D三个索引文件的对象层次不同，结构不同，操作3个索引文件非常繁琐。所以人们研究使用一种特殊的结构来实现多重索引，B-树就是其中比较成功的方法。而NTFS所使用的"B+树"综合索引方式与其非常类似，由于这些索引的具体实施非常复杂，这里就不详述了。

知道了FAT和NTFS的组织结构后，很容易理解正是因为不同的组织管理方式，导致了完全不同的文件操作方式，从而决定了最终的性能差异。例如当访问一个文件时，由于FAT文件系统的文件分配表只列出了每个文件的名称及起始簇，并没有说明这个文件是否存在，而需要通过其所在文件夹的记录来判断，而文件夹的入口又包含在文件分配表的索引中。因此首先要读取文件分配表来确定文件已经存在，然后再次读取文件分配表找到文件的首簇，最后通过链式的检索找到文件所有的存放簇，最终确定后才可以访问。而在NTFS文件系统中，由于任意文件都在MFT中有详细的记录，所以只要读取MFT中的相关记录文件马上可以使用。这就是NTFS在文件操作性能上要好于FAT的根本原因。事实上，NTFS不断引入的新特性，如综合索引等，仍在进一步拉大这种差距。从技术角度来说这个差距是巨大的，但为何有些人无法感觉到这种差异甚至有相反的感觉呢？

原因也很简单，绝大多数人的计算机应用环境简单，其磁盘操作主要是单文件的操作。再加上很多人的硬盘远不够大，并发操作量也远不够多，因此NTFS与FAT的单个文件操作速度差异往往仅在毫秒之间，根本无法察觉，但如果是在大型的网络服务器上，访问量很多，文件操作频繁，还存在大量并发操作，这种性能差异就会相当惊人。另一方面随着100GB以上容量的硬盘逐渐成为主流，再加上个人使用电脑同时执行多个任务的机会不断增加，这种差距也会越来越明显。那么觉得NTFS文件系统更慢的原因是什么呢？

NTFS的索引非常详细，尽管很利于查找文件，但相当于小型数据库的索引方式对硬件有较高的硬件要求，而且对于较小的分区上存放较多小文件的情况而言，这种检索方式可能反而没有简单的链式快。最常见的情况就是笔记本用户，特别是前两年，笔记本硬盘的速度很慢，硬盘容量又小，而笔记本的性能又普遍低于台式机很多，所以这种情况下如果采用NTFS分区就可能会感觉慢。笔者个人认为，要想体现NTFS分区的性能优势，至少和FAT持平的话，电脑要有如下水准：硬盘的转速最好为7200r/s，CPU主频不低于700MHz，内存不少于256MB，单个分区不小于5GB。前两年有不少台式机都有某些指标不能达到这个水平，难怪有人抱怨NTFS不好了。但就目前的硬件水平而言，NTFS的优势会越来越明显。

NTFS小技巧之二

屏蔽QQ广告

由于QQ的动画广告都是下载到"C:\Program Files\Tencent\InfoCenter\Ad"目录下，所以只要利用NTFS特性将Ad目录权限设置为不可读写，就能轻松屏蔽动画广告了，当然消息型广告还是无法避免。具体做法是右键单击Ad目录，选择属性，在弹出对话框中选择"安全"标签页，在"拒绝"项目中选中"完全控制"。

NTFS小技巧之三

为何重装系统后某些文件夹和文件拒绝访问?

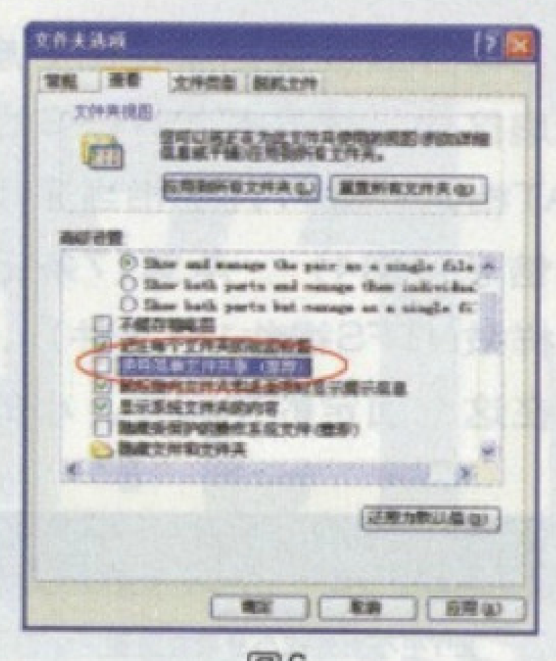
这是由于这些文件在重装前可能被分配访问权限或被加密。要访问它们必须使用管理员账户（Administrator）登录并重新设置其访问权限，或使用备份密钥。在运行中输入"certmgr.msc"然后回车，打开证书管理器。密钥的导出和导入工作都可以在这里完成。

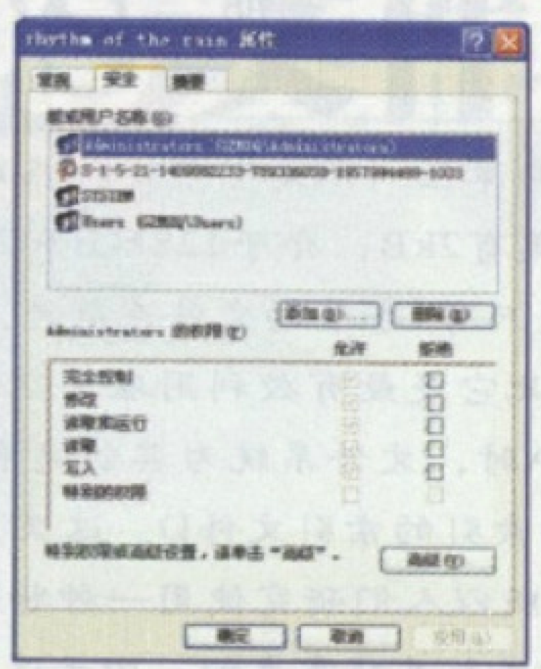
天平一端的砝码——NTFS主要功能简介

1.文件权限分配

NTFS具备FAT所没有的本地安全性，这主要体现在文件权限的分配上，通过对文件（也包括整个分区和目录，下同）权限的分配，可以限制任何用户对文件的访问，这对于多用户环境管理来说极其重要。在"我的电脑"视图中可看到本地登录

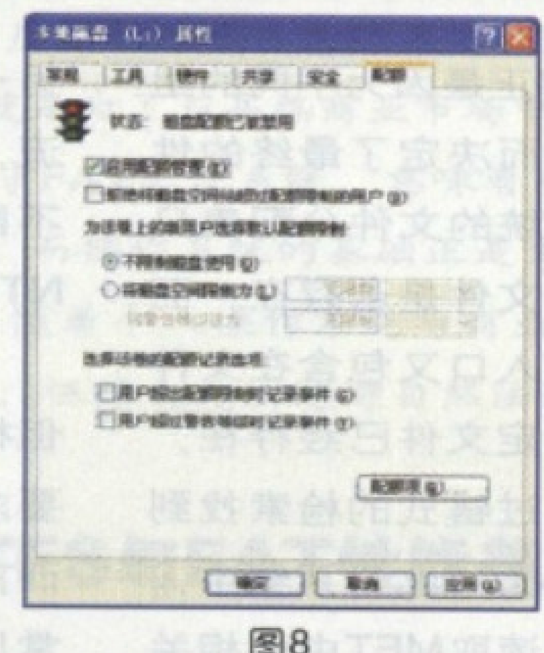
用户的“XX的文档”文件夹，这些文件夹默认具有不同访问权限。此外不同权限的用户还可对自己权限范围内的文件或文件夹进行权限设置。在进行权限设置时，不在域中的用户需要改变默认的文件简单共享方式，选择资源管理器的菜单项“工具”→“文件夹选项”，进入“查看”选项卡，将“使用简单文件共享”前的复选框勾除即可（图6）。之后用鼠标右击要设置权限的文件或文件夹，在弹出的快捷菜单中选择“属性”，并在属性对话框中选择“安全”选项卡（图7），在这里就可添加或删除不同访问权限的组或用户。（更多具体操作详见本刊2003年06期《Windows XP多用户管理》一文）。


图6


图7

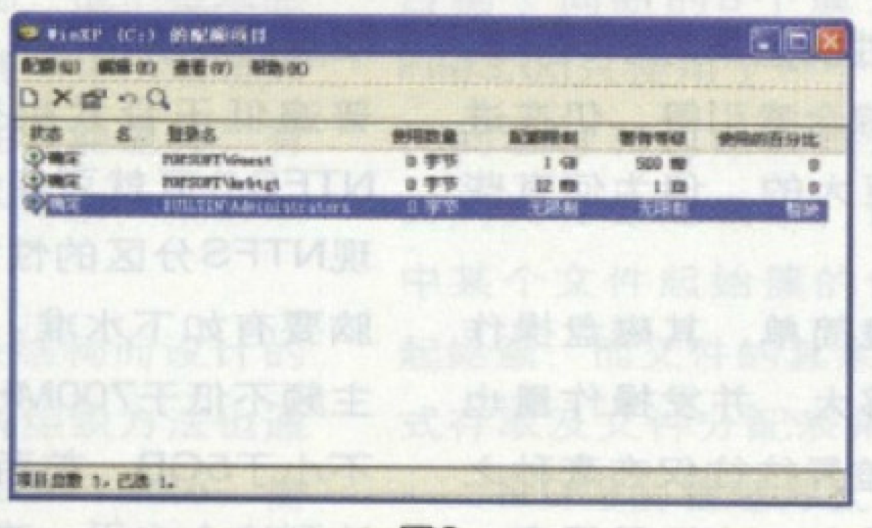
2.磁盘配额功能

在NTFS文件系统下可以进行磁盘配额管理。磁盘配额是指管理员可为用户所能使用的磁盘空间进行分配和限制，每个用户只能使用最大配额范围内的磁盘空间。设置磁盘配额后，还可以对每个用户的磁盘使用情况进行跟踪和控制。这项功能使得管理员可方便合理地为用户分配存储资源，避免可能由于磁盘空间使用的失控造成的系统崩溃，提高了系统安全性。具体做法是，在系统磁盘驱动器图标上单击鼠标右键，选择“属性”选项，点击“配额”选项进入配额选项面板（图8），选择启用磁盘配额。如果你想严格控制用户可使用的磁盘空间，可选择“将磁盘空间限制为”选项，并设置相关数字。接着点击“配额项”进入具体设置（图9），在这里可新建配额项和修改配额项。


图8

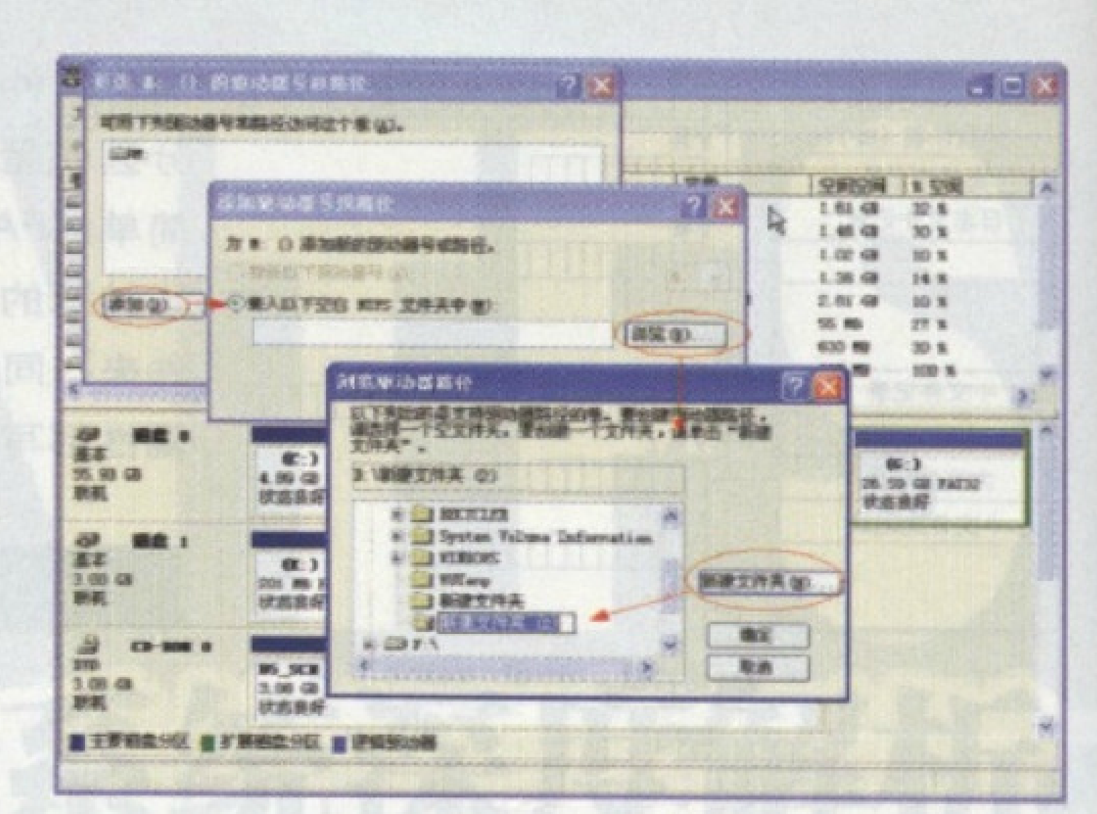
3.动态磁盘管理

NTFS 5.0支持动态卷，可以实时改变卷的大小而不用重启或退出系统，也不用格式化。此外，如果某个分区包含重要的文件信息，可以为这个分区创建动态镜像分区，提升其逻辑容量。在NTFS分区的目录中加载分区是没有格式和磁盘限制的，即空白分区、FAT分区、NTFS分区或在不同硬盘上的分区都可以。下面我们就举例说明一下具体做法，比如第二块硬盘上有一FAT32分区M，欲将其装入第一块硬盘中的NTFS分区D中。打开“控制面板”→“性能和选项”→“管理工具”→“计算机管理”→“磁盘管理”（或直接在“运行”中输入diskmgmt.msc并回车），在分区M上单击鼠标右键，选择“更改驱动器名和路径”，然后点击“删除”（这么做只是去除了M分区的访问路径，并没有删除其中的数据），确定后再点击“添加”，并选择“装入以下空白的NTFS目录中”（图10），在下面文本框中输入路径或点击“浏览”指定目录，假设目录为D分区中的Temp目录，然后逐层按“确定”即可。下面我们直接就可以在D分区上通过Temp目录使用M分区了，重启后M分区的访问权被取消，看起来就和两个分区被合并了一样。


图9

4.磁盘管理限制

FAT16支持的最大分区容量为2GB，使用卷集可以达到4GB，最大单个文件容量为2GB。FAT32在理论上支持2TB的最大分区容量，而事实上在Windows 98 SE/Me中最大只能支持127.53GB，在Windows 2000/XP/Server 2003中系统分区工具则只能支持到32GB，最大的单个文件件容量为4GB。如此看来只有NTFS才能满足日趋膨胀的存储需求（具体参数详见文后表1）。

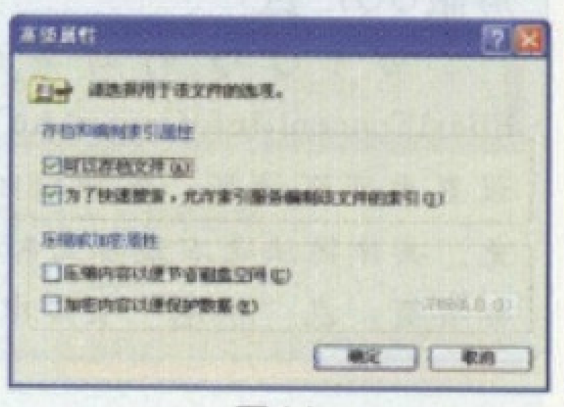

图10

5.更多的系统后台特性

由于NTFS更多的特性，如稀疏文件、重装入点、卷装入点等都是处于后台工作的，所以很难被一般用户察觉。以NTFS的可恢复特性为例，文件系统中的日志始终都在记录，当计算机意外重启后，NTFS分区不会像FAT分区那样需要系统进行磁盘检测以保证没有错误，这是因为NTFS会在第一时间将日志记录与当前分区信息进行比对，并完成一致性恢复。

6.数据EFS加密和压缩功能

NTFS的数据压缩功能，能提供对单个文件、目录及分区的数据压缩以节约磁盘空间，由于这种压缩是文件系统级的，因此效率较高，而且被压缩的内容能被任何基于Windows 2000/XP/Server 2003的应用程序直接读写，无须解压缩软件。而NTFS的EFS数据加密功能提供透明加密，具备访问权限的用户访问加密数据时与访问其他内容毫无区别，而无访问权限的用户则被告知无权访问。如果没有加密用户的账号和密码，即使是具备计算机管理员权限的用户也无法访问。由于这两种属性都是基于文件系统的，所以只有分区被破坏或格式化才能被去除。具体加密方法是，打开要加密的文件或文件夹的“属性”对话框，选择其“常规”页中的“高级”，勾选“高级属性”里的“加密内容以便保护数据”（图11），确定后，加密的文件/文件夹名会以绿色表示，这样，即使是管理员账户，也不能读取文件的内容了。


图11

7.Unicode统一编码支持

NTFS文件系统支持Unicode统一编码。对

于资料交流来说，不同计算机系统的不同字符编码是很大的障碍。Unicode的出现就是为了解决不同语言系统间兼容性问题的，只要是使用Unicode编码的文件，在任意支持Unicode的系统平台上都可被正确打开，不会出现乱码（图12）。



图12

NTFS小技巧之四

如何在NTFS分区间拷贝文件而不丢失权限设置？

用常规方法在NTFS分区间拷贝文件或目录时，权限设置将丢失。使用"scopy.exe"工具可以解决这个问题。它就在资源开发包CD中的Utilities目录下，也可从网上下载：http://www.ise.ufl.edu/kisko/files/kutil/kutil_files/SCOPY.EXE。这是一个命令行程序，打开运行窗口，输入命令并回车即可。命令格式：scopy 源文件或目录 目标路径 [/o] [/a] [/s]

源文件或目录：待拷贝文件或目录名，支持通配符

目标路径：准备拷入的目录位置

/o：拷贝其安全信息

/a：拷贝其审核信息

/s：拷贝目录下所有子目录内文件

添砖又加瓦——安全与稳定的深度秘密

从Windows系统操作系统的发展来看，微软一方面注重于功能和界面的改观，而另一方面则紧盯着安全与稳定性不放。Windows XP便是这种策略的产物，而从NTFS的诞生及新特性的不断加入来看，无疑也符合这一策略。在安全性与稳定性方面，除上述的系统文件多重备份及文件存储采取的索引方式之外，NTFS还有另外的核心设计。这些设计集中于MFT之中——第2到第16条记录（图13）。

主文件表记录	文件名	系统文件
0	$Mft	主文件表文件
1	$MftMirr	主文件表镜像文件
2	$LogFile	日志文件
3	$Volume	卷文件
4	$AttrDef	属性描述文件
5	$	根文件名索引文件
6	$Bitmap	簇映射文件
7	$Boot	引导扇区文件
8	$BadClus	坏簇记录文件
9	$Secure	保密文件
10	$Upcase	字符转换表文件
11	$Extend	NTFS特性扩展文件
12-15	系统保留	为未来的特性保留

MFT 前16条记录内容示意图

图13

1.MFT的第2条记录的名字为$LogFile，也就是说这是一个相当于日志文件的记录，这条记录包含了一系列处理步骤，用于实现NTFS的可恢复特性。记录的尺寸与磁盘分区尺寸有关，可能达到4MB之多，当系统失败后（如意外断电），NTFS在下次启动时都会根据日志对自身内容及结构进行检查，以保持与上次关闭后的一致性。相信有过体验的朋友对这一功能的意义定是深有感触。

2.MFT的第4条记录的名字为$AttrDef，这是一个属性定义（Attribute definitions）记录，这条记录包含了所有文件和目录的属性名称、属性编号及对属性描述的表格。由于NTFS将每个文件都看作由一套属性构成，所有与文件相关的信息都会被视作某种属性类型，也就是说属性类型也会决定文件的某些特性，比如说安全描述符（Security Descriptor）

NTFS小技巧之五

非NT系列操作系统如何访问NTFS分区？

使用第三方工具软件，在DOS下有著名的NTFSDOS Professional，而Win98/Me可以使用NTFS for Win98等，使用这些工具可以在非NT系列操作系统下读写NTFS分区。

NTFS小技巧之六

若无第三方软件，如何在Windows 9X中读取NTFS分区数据？

使用Ghost软件在DOS下将NTFS分区做成镜像文件，回到Windows 9X中使用Ghost中附带的“Ghost Explorer”工具（文件名为“Ghostexp.exe”）打开镜像文件，就可以随意访问其中内容了。

属性就决定了多用户环境下文件的归属。因此NTFS在任意文件操作时都会根据属性定义对该操作实施判别。

3.MFT的第9条记录的名字为$Secure，这是一个保密文件（Security file）记录，该记录包含了分区上所有文件的安全性描述。它配合文件属性来实现NT系列操作系统中权限分配等安全性功能。

4.MFT的第10条记录的名字为$Upcase，这是一个字符表（Upcase table）记录，这条记录的作用是将小写字符转化为与Unicode相匹配的大写字符，NTFS对Unicode的支持就是通过它实现的。

5.MFT的第11条记录的名字为$Extend，这是一个NTFS功能扩展文件（NTFS extension file）记录，这条记录被多个NTFS扩展功能所共用，比如磁盘配额、重装入点、目标标志符等。NTFS 5.0相对于以前版本的多处更新就是通过修改这条记录来实现的。

6.MFT的第12条记录到第16条记录为系统保留，以便于在将来添加更多的文件系统特性，也就是说NTFS还有很大的提升空间。

NTFS正是利用主文件表中的这些记录信息来实现诸多特性的，这些特性都是基于文件系统的，并与操作系统紧密结合，因此具备唯一相关性。举例来说，我们在电脑A的NTFS分区上对某个目录限制了访问权限，那么即使把硬盘拆下来装到电脑B上，那么对于电脑B的操作者来说这种限制依然存在。同理，我们在电脑A上重装系统之后，原先对该目录设置的访问权限也依然存在。因为这些信息都被记录在NTFS文件系统的主文件表中，要访问受限目录，就必须通过文件系统，而文件系统又会通过主文件表得到受访目录的相关信息，所以只要文件系统不变，就永远不会出现被“绕过”的现象，这就是NTFS的环境一致性。由此我们也可以看出，NTFS所具备的本地安全性远远胜过FAT。

同时，在NTFS的发展过程中，有一个事实让不少人迷惑不解：微软总可以在NTFS中加入新特性并保持兼容性，不像FAT那样从一开始到现在都是一成不变的。那么NTFS是如何做到不断更新特性的呢？如上面所说，很多与文件系统特性相关的内容都放在MFT的第2条到第16条记录中，所以只要修改其中的某条记录就可以完成特性的更新了。

FAT、NTFS发展简史

FAT全称为“File Allocation Table”，1982年开始应用于MS-DOS中，最初为FAT12，很快升级为FAT16。这一格式遵循8.3命名规则，一直使用了十多年。由于在Windows 95使用长文件名成为问题，于是FAT16又被扩展，被人们称其为扩展FAT（VFAT）。它支持长至255个英文字符的长文件名，不过VFAT仍保留有扩展名，并且新增了支持文件日期和时间的属性。接着硬盘发展进入了高速阶段，很快FAT16就无法有效地管理主流硬盘，于是FAT32便出现了。FAT32完全是FAT16的派生，其出现只是为支持更大的硬盘容量。由于较FAT16支持更小的簇和更大的分区，使得FAT32的空间分配更有效率。FAT32应用于Windows 95 OSR2（即人们通常所说的Win97）及所有后续Windows系统，是目前应用的主流。

NTFS全称为“New Technology File System”，是NT系列操作系统的标准文件系统。NTFS的发展同样经历了数个版本，最初是应用于Windows NT 3.1的1.1版，接着是Windows NT 3.51/4.0中的1.2版，然后是Windows 2000中的3.0版以及Windows XP中的3.1版。这些是内部版本命名，一般人们则通常把1.X版统称为4.0版，把3.0版和3.1版称为5.0版和5.1版。更新的版本只是添加了额外的特性，基本的组织结构并没有变化。它与FAT文件系统最主要的区别是NTFS支持元数据（Metadata），可利用先进的数据结构提供更好的性能、稳定性和磁盘利用率。至于兼容性方面，Windows 9X系列都无法识别NTFS。

四、“下一站天后”——NTFS的未来

无论是FAT还是NTFS，用户访问某个文件都必须通过层次型的目录树结构到达其保存位置，如果不知道文件保存位置，那就只能使用操作系统的搜索功能了。不知道你有没有想过：我们需要的是文件，而不是它的位置，即然如此，为什么要我们必须记住这些“无用”的信息？为解决这个问题，微软将在下一代操作系统中（内部代号Longhorn）中推出传说中的WinFS（Windows Future Storage，Windwos未来存储）服务，也就是被人们误以为是文件系统的那个东西。

事实上，NTFS将是“Longhorn”的唯一文件系统，WinFS服务可以看作是在NTFS的基础上增加了一个数据库层，这个数据库层以即将出现的SQL Server的“Yukon”版为基础。对于WinFS来说，文件除了我们熟悉的属性，诸如文件名称、大小、日期外，还将通过诸如作者名、图像大小之类的元数据建立索引。系统底层的目录结构仍将存在，但用户使用的将是一个相似文件构成的库（Library），每个库由一组通过查询WinFS数据库获得的文件构成。如果WinFS确实能将查找文件的依据改变为它是什么，而不是它在哪里的话，无疑这将是基于NTFS文件系统的一个突破。

NTFS小技巧之七

如何将FAT转化为NTFS？

1.在NT系列操作系统的安装过程中可以将系统分区转化为NTFS分区。

2.使用软件转化，当然Partition Magic之类的软件可以，但用系统自带的“Convert”更好，速度飞快而且稳定。打开运行窗口，输入命令并回车即可，命令格式为“convert [drive:]/fs:ntfs”（drive：指定要转换的分区，/fs:ntfs：将分区转换为NTFS）

结语

来到命运的交点

文件系统与操作系统从来就是密不可分的整体，回首微软文件系统发展的轨迹与其操作系统的变化，因此也有着惊人的相似。当个人与商业这两条轨迹最终汇集在Windows XP上时，FAT与NTFS也因此来到了这个命中注定的交点。

表1

比较标准	NTFS5	NTFS	FAT32	FAT16
适用操作系统	Windows 2000、XP	Windows NT、2000、XP	Windows 98、Me、2000、XP	DOS、Windows所有版本
磁盘管理限制				
最大分区尺寸	2TB	2TB	理论上2TB	2GB
分区中最多文件数目	接近无限	接近无限	接近无限	小于65 000
最大文件尺寸	决定于文件存放分区的尺寸	决定于文件存放分区的尺寸	4GB	2GB
最大簇数	几乎无限	几乎无限	268 435 456	65 535
最大文件名长度	255个英文字符	255个英文字符	255个英文字符	8.3文件名标准，VFAT中为255个英文字符
文件系统特征				
Unicode（统一代码）文件命名	由Unicode字符设定	由Unicode字符设定	由系统字符设定	由系统字符设定
系统记录镜像	MFT镜像文件	MFT镜像文件	FAT文件表的第二拷贝	FAT文件表的第二拷贝
引导扇区位置	第一和最后的扇区	第一和最后的扇区	第一扇区	第一扇区
文件属性	标准属性加自定义属性	标准属性加自定义属性	标准属性设定	标准属性设定
交替数据流支持	支持	支持	不支持	不支持
数据压缩支持	支持	支持	不支持	不支持
数据加密支持	支持	不支持	不支持	不支持
对象标识支持	支持	支持	不支持	不支持
磁盘配额支持	支持	不支持	不支持	不支持
稀疏文件支持	支持	不支持	不支持	不支持
重装入点支持	支持	不支持	不支持	不支持
卷装入点支持	支持	不支持	不支持	不支持
性能概述				
安全性构造	支持	支持	不支持	不支持
可恢复性	支持	支持	不支持	不支持
性能	在大分区上（>500MB）性能很高但在有非常多小文件的小分区上性能较低	在大分区上（>500MB）性能很高但在有非常多小文件的小分区	在小分区（<500MB）上性能较低	在小分区（<256MB）上性能最高
磁盘空间节约	最大	最大	一般	在大分区上最低
磁盘数据容错性	最大	最大	最低	一般

注：1. 交替数据流、对象标识、稀疏文件、重装入点和卷装入点的概念非常复杂，而且和普通用户的应用关系不大，列出来只是为了对比特性，故不做进一步解释。
2. 表中对大、小分区容量的界定只是一个理论值，实际的分界点要高一些。

从我们上面的深入分析和表1中的特性对比不难看出，NTFS相对于FAT在各方面都有很大的优势。唯一令FAT感到安慰的就是兼容性，它支持全系列的微软操作系统，但不要忘记兼容性是由微软决定的。随着微软在将来的操作系统中逐步去除对FAT的支持，软件环境也会随之迁移（也就是说未来NTFS的兼容性更好）。

尽管我们说了这么多NTFS的“好话”，但仍有人会不以为然。因为有人觉得还是Win98游戏性最好，而它不支持NTFS，还有人觉得DOS不支持NTFS，因而系统崩溃后的维护成了大问题。不过历史发展的规律告诉我们这些其实都不是问题，操作系统本身的兼容性不断在改善，随着虚拟PC技术的不断成熟，更加深了兼容性的变革。随着不断出现支持NTFS的引导工具及WinPE等图形化引导工具的崛起（这类产品将是未来维护工具的主流），会逐渐改变人们对DOS最后的依赖，如果将来微软肯透露NTFS的更多技术细节，那么这个问题将更快得到解决。当人们逐渐能像使用FAT那样自如地控制NTFS时，FAT将失去仅存的救命稻草。目前微软操作系统之所以仍保留对FAT的支持，原因只有一个：市场需求。但随着操作系统的顺利统一，应用环境的逐步迁移，NTFS将最终一统文件系统的天下。走过这个命运的交点，两条轨迹在不远处汇成一线……

编者按：“实用软件”栏目所有文章中涉及的需要输入的链接及代码，我们会分期集结起来发表在“大众软件网”→“晶合后院”→“论坛”→“实用软件”版中，帖子标题为《“实用软件”栏目中的链接及代码》。

编者按：Photoshop的教程我们已经看过很多了，各种修图方法和各种滤镜用法一大堆，但问题是：对Photoshop新手而言，甚至就算是“高手”也会在此之前遇到一个致命的难关——抠图。如果不能选取那些需要编辑的部分，那么再高超的图像编辑手法也无用武之地。这篇文章将以多个实例为基础，详细讲解各种典型的抠图技巧。文章中所涉及的实例中的图片均可在大软件件网的论坛中下载。

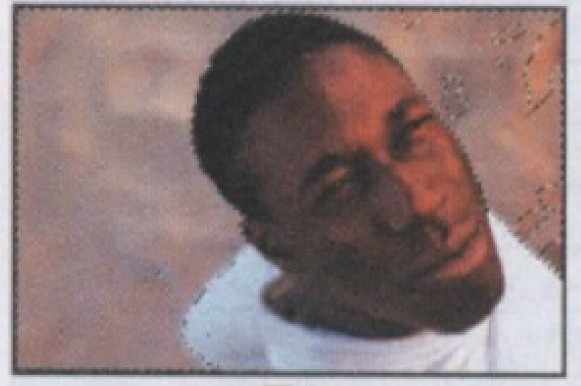


我选的就是你
——Photoshop抠图全攻略

■北京 潇湘工作室

一、魔棒工具，选择颜色相近的区域

魔棒工具适用于背景颜色相近的情况。通常我们使用魔棒工具选择背景，然后再反选。下面，我们要在打开的图片中选择人物头像。此图片背景颜色比较单一，适于使用魔棒工具。操作步骤如下：


图1

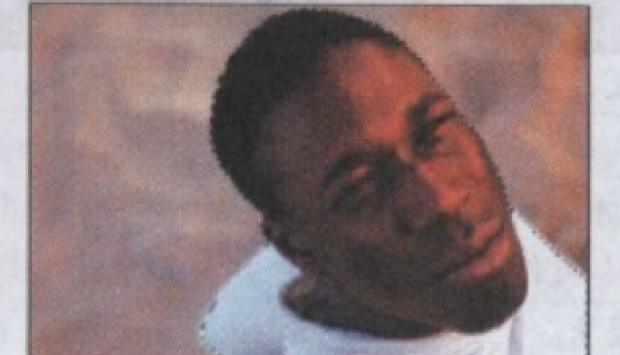
1.按快捷键Ctrl+O，打开图片“头像.jpg”，选择工具箱中的魔棒工具。在魔棒的选项工具栏中，设置容差为50（当容差值为0时，选区只能是和取样颜色完全相同的颜色区域，随着容差值的递增，选择的色彩范围也越来越大），选中“连续的”（表示选择时只选择相邻区域）和“消除锯齿”复选框（使选区的边缘变得比较平滑）。

2.单击图片左上角背景部分，得到类似图1所示结果，此时选区并不完全符合我们的要求。

3.对于未被选中的区域，在按住Shift键的同时继续用鼠标单击，直到所有背景全部被选中为止（图2）。

4.单击鼠标右键，在弹出菜单中选择“选择反选”，便可将人物头像选中（图3）。

图2


图3

选区的调整

要从整体上调整选区，可利用“选择”菜单中的“修改”子菜单，其中的命令有“扩边”、“平滑”、“扩展”和“收缩”等，读者可尝试一下这些命令。

二、磁性套索工具，选取反差明显的图像

当需要处理的图形与背景有颜色上的明显反差时，适于使用磁性套索工具。反差越明显，磁性套索工具抠图就越精确。在下面的例子中，我们将选择图像中的花：

1.按快捷键Ctrl+O，打开图像文件“花.jpg”，从工具箱中选择磁性套索工具，在选项面板上，设置羽化为1像素（羽化用于消除选区的“正常硬边”，对其柔化，使边界产生一个过渡段）。选中“消除锯齿”复选框，其他参数保持默认。

2.按住鼠标左键，在所选图像边缘慢慢勾画，通常在转角处可自动铺设描点，如果没有也可单击鼠标左键建立描点，这是一个需要耐心和细心的过程，其间如果出现不如意的描点可按Del键删除（图4）。

选项工具栏中，“宽度”表示选取时可检验的边缘宽度，其值越小，选取范围越准确，但鼠标稍有移动，选择范围就会落在物体之外；“边对比度”设置选取时边缘的反差，数值越大则反差越大，选取范围就越准确；“频率”设置选取的节点数，该数值越大，产生的节点越多。


图4


图5


图6

3.当回到起点时，在鼠标指针处会出现一个圆形标志，单击即可形成封闭选区（图5）。

4.按住Alt键并用鼠标左键单击花瓣之间的部分（图6中标记区域），以减去这些选区。按照这种方法，便可选取整个花朵了。

三、"色彩范围"命令，选择色彩范围

利用"选择"菜单中的"色彩范围"命令可以选择某个色彩范围。有时，需要替换图像中某种颜色，比如将绿色的树叶变为黄色，如果一个一个地选择，会很麻烦。利用此功能，可选择所有的绿色树叶，然后再变为黄色：

1.按快捷键Ctrl+O，打开图片"树叶.jpg"，从"选择"菜单选择"色彩范围"命令，弹出"色彩范围"对话框（图7）。

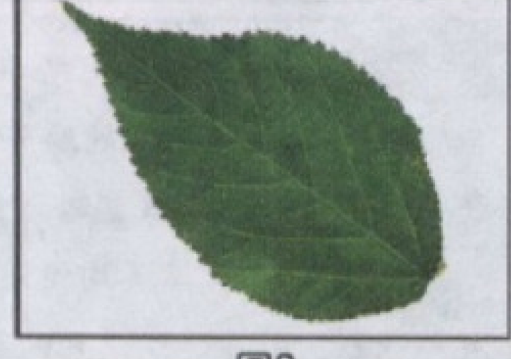
2.在对话框中，将颜色容差设为200，选中"反相"复选框，在"选择"下拉列表框中选取"取样颜色"，用吸管单击图片背景，因为选择反相功能，所以实际上选择了树叶。此时该对话框中背景呈黑色，树叶呈白色（图8）。


图7


图8

> 在"选择"下拉列表框中包括"取样颜色"、"红色"和"黄色"等项目，选择"取样颜色"时，可用鼠标作为吸管工具在图像中或颜色板选择颜色；如果选择红、黄等6种颜色时，则可以选取相应的颜色范围区域；在亮度方式中有"高光"、"中间调"和"暗调"3种，选择不同的项目时，可在图像中选取不同亮度的区域。
>
> 3个吸管工具用于取色样，用于确定基本的选择区域；用于增加选择区域；用于减少选择区域。
>
> "反相"复选框用于将颜色选择区域和非选择区域进行互换。

3.单击"好"按钮，选中绿色树叶（图9）。虽然这个实例用于讲解"色彩范围"，但实际上用魔棒工具更容易选择。


图9

四、魔术橡皮擦工具，擦除颜色相近的区域

魔术橡皮擦工具集中了橡皮擦和魔术棒工具的特点。当用它选某一点后，图像中与这一点颜色相近的区域会被擦去。特别是对背景比较单一的图像，用魔术橡皮擦工具抠图是相当不错的。

1.按快捷键Ctrl+O，打开图片"菊花.jpg"，选中魔术橡皮擦工具，在选项面板中选中"消除锯齿"，设置容差为30（容差越大，擦除的颜色范围越广，抠图的精度就越低；反之，魔术橡皮对颜色相似程度的要求就越高，抠图的精度当然也高一些）。将"不透明度"设为100%（不透明度决定魔术橡皮擦除的力度，当设为100%时，被擦去的部分变得完全透明，而小一点的数值可以得到半透明的效果）。不选中"临近"复选框（选中此项，魔术橡皮仅擦去与选取位置相邻的区域，反之，图像中所有属于该颜色范围内的区域都将被擦除）。

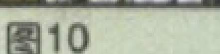


图10


图11

2.用鼠标左键单击背景区域，会擦除所选颜色范围的部分区域（图10）。

3.连续单击背景颜色，直到所有背景颜色被擦除为止（图11）。

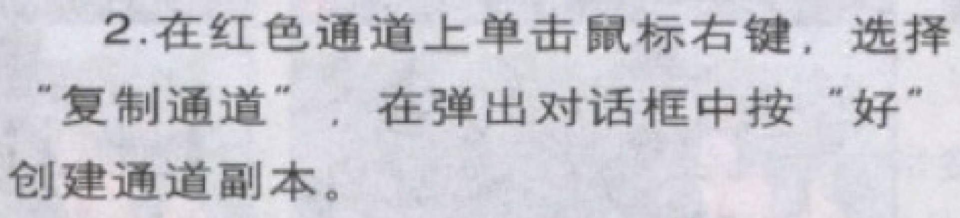
4.在工具箱选中魔棒工具，选中透明区域，再单击鼠标右键，在弹出菜单中选择"选择反选"，则可选中菊花（图12）。


图12

五、通道，处理背景丰富的图片

利用通道将待选对象从图像中分离的方法，比较适合于背景丰富的图片。

1.打开图片"荷花.jpg"，按F7键打开通道面板，找一个对比度最强的通道，以便最好地与背景分离。本例选择红色通道（图13）。


图13

2.在红色通道上单击鼠标右键，选择"复制通道"，在弹出对话框中按"好"创建通道副本。

3.在菜单中选择"图像"→"调整"→"色阶"，打开"色阶"对话框，在输出色阶和输入色阶下不断调试参数（图14），使图像和背景更加清晰地分离。然后单击"好"按钮，得到图15所示效果。

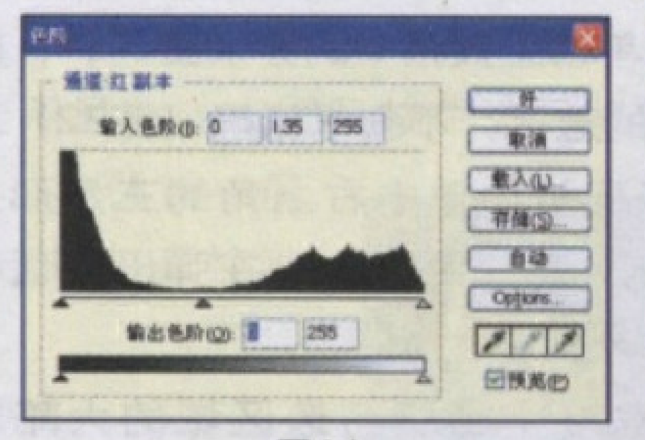

图14


图15

"输入色阶"的3个字段分别对应直方图上3个滑块的值。如果将"黑三角"滑块向右拖动时，0～30间的所有像素的色阶都将逐步变为0，其效果是增加了图像中的阴影部分，且图像的反差变大；如果觉得图像中的白色太多，可将"空心三角"滑块向左移动，增大高亮区的像素数量，而剩余的像素将被重新分配。也就是说，当移动滑块时，图像中最亮和最暗部分的色阶也随之被转移。

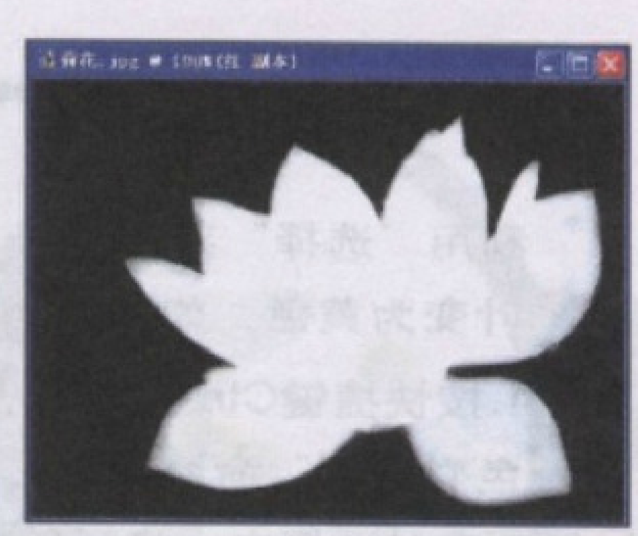
"输出色阶"的两个字段分别对应其下方的色阶数值。如果将"黑三角"滑块右移，其结果是减少了图像中的阴影部分，并使图像的反差减小。

三个吸管分别设置黑场、灰点和白场，它们主要用于扩大图像的色彩范围，增加图像的阴影区、高亮区和反差。

对图像中曝光不足的局部区域，可使用减淡工具为其增加明亮度（稍微变白），使很多图像的细节显现出来；对图像中曝光过度的局部区域，可使用加深工具让图像变暗（稍微变黑）。

减淡与加深工具均使用相同参数，曝光度值越大，减淡、加深的效果就越强烈。同时还可设置画笔调板中的刷子大小及软硬程度。软边刷子可产生微妙的效果，而硬边刷子可产生更为强烈的效果。通常使用较小的曝光度值和较柔软的刷子。

5.选取加深工具，设置画笔大小为9像素，涂抹图像边缘外的背景部分，使其变黑。处理完边缘后，将画笔大小设置为35像素，处理其他背景部分。再选择减淡工具，设置画笔大小为5像素，涂抹图像边缘内部。细心调整，使待选图像边缘变白变亮，再将画笔大小设置为27像素，处理待选图像的其他部分，使得整个待选图像变白，成为选区的依据（图16）。


图16

6.按住Ctrl键，单击红色通道副本，载入白色部分选区（图17）。

7.回到图层面板，单击背景图层，可以看到，待选区域已被选中（图18）。

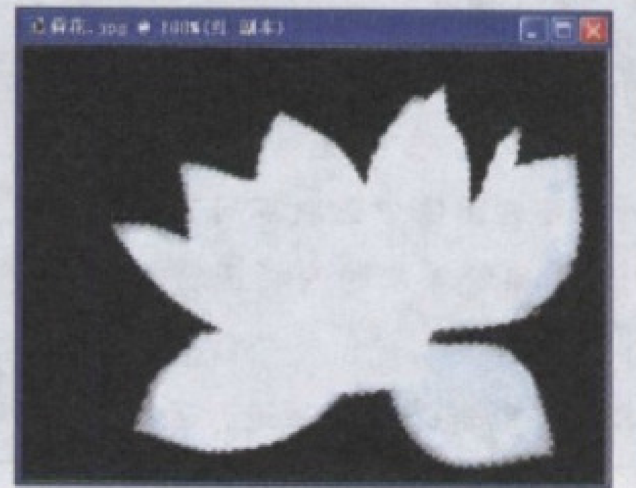

图17


图18

六、背景橡皮擦，前景与背景有明显的颜色差异

在图像前景与要擦去的背景存在明显的颜色差异时，可考虑使用背景橡皮擦抠图。

1.打开图片"小猫.jpg"，选取背景橡皮擦工具，并在其选项面板上，设置画笔直径为35像素，硬度为0%，"限制"设为查找边缘，以便更好地将背景与待选区域分开。"容差"设为38%（容差用于控制色彩范围，容差越大，擦除的颜色范围越宽，抠图的精度也就越低），在"取样"复选框中选择"一次"，意味着仅擦除与按下鼠标左键时所在位置颜色相近的区域。

2.不断单击鼠标左键，并按住鼠标左键移动，以擦除待选区域周边部分（图19）。

3.重新设置选项面板，设定"限制"为"不连续"，"取样"为"连续"。并设画笔大小为63像素。擦除图片背景的其余部分（图20）。

4.选取魔棒工具，单击背景透明部分，选中透明区域，再单击鼠标右键，在弹出菜单中选择"选择反选"，待选区域被选中（图21）。

"取样"参数有3个值可供选择：除"一次"外，"背景色板"意味着仅擦除颜色与当前背景色相近的区域；"连续"意味着鼠标拖到哪里就擦到那里，经常用来擦去背景中颜色相近的区域。

"保护前景色"被选中后，前景色会被保护起来，橡皮擦不擦除与当前景色相同的像素点。


图19


图20


图21

七、路径工具，绘制精确的选区边界

路径是使用钢笔、磁性钢笔或自由钢笔工具绘制的任何线条或形状。使用路径，可精确地绘制选区边界，适于抠取轮廓比较复杂，背景也比较复杂的图像。在下面的例子中，我们先用套索工具选择大致的区域，将这个区域设置为工作路径，然后使用钢笔工具，对此路径进行编辑，从而得到精确的选择。

1.打开图片"女孩.jpg"，单击工具箱中的套索工具，围绕要抠出的部分建立一个大致的选区，不要求精确（图22）。

2.选区建好以后，在路径面板中单击右上角的三角形按钮，从出现的菜单中选择"建立工作路径"，在弹出对话框中设置容差值为2（默认）。

3.单击"好"按钮，建立一个围绕待选区域的大略路径（图23）。在工具箱中选择钢笔工具，准备开始编辑路径。


图22


图23

使用钢笔工具时，按住Ctrl键，钢笔工具就变成节点编辑工具；松开Ctrl键，则其变成增加节点工具；放在节点上则变成删除节点工具；按Ctrl+空格键可切换到放大镜工具。


图24


图25

4.根据具体情况，删掉不必要的节点，在控制路径走向的地方增加节点；然后在节点编辑的状态下（按住Ctrl键），单击节点，通过调整出现的句柄，改变路径节点间曲线的弧度，使之与待选区域边缘相吻合（图24）。


图26

5.回到路径面板，按Ctrl键，单击“工作路径”，则路径选取成功，得到如图25所示的结果。

6.单击“选择”菜单中的“羽化”命令，在弹出对话框设定“羽化半径”为5像素，使图像边缘更加柔和。

7.单击“好”按钮，得到最终的结果（图26）。大家可以看到这个结果并不是十分精确，编辑路径是一项非常细致且耗时的工作，由于时间有限，我们也只是做一个大概的示范而已，实际上选取是可以和人物完全吻合的。

八、抽出滤镜，抠取毛发或背景复杂的图片

Photoshop的抽出滤镜（快捷键Alt+Ctrl+X）专门用于抠图。如果要抠取毛发或背景复杂的图片，可以使用这个滤镜。


图27

下面将练习使用制作步骤：

1.打开图片“仕女.jpg”，在“滤镜”菜单中选择“抽出”，打开抽出滤镜控制窗口（图27）。在这个窗口中，左侧是工具栏，右侧是控制栏。

2.在抽出滤镜窗口中单击边缘高光器工具，并勾选“智能高光显示”复选框，设定画笔大小为8像素。如图28所示，勾选出人物的大体轮廓。智能高光显示是一项非常有用的功能，利用它可以精确地选取对象与背景色对比强烈的部分。

3.由于高光部分过大，一些需要保留的地方也被去掉，使用橡皮擦工具



图28


图29


图30


图31

擦除一部分高光，确保人物轮廓选取精确（图28）。

4.选中填充工具，对待选区域进行填充（图29）。单击“好”按钮，得到如图30所示效果。

5.在工具箱选中魔术棒工具，选中外围透明区域，再单击鼠标右键，在弹出菜单中选择“选择反选”，即选中待选区域。单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“羽化”，并设置羽化半径为2像素，单击“好”按钮，得到图31所示的结果。

九、蒙版，快速选取不规则图形

利用蒙版，可以快速选取不规则图形。在蒙版状态下，可利用各种工具进行操作。此时，调色板变成了黑白两种颜色。使用黑色选取，白色擦除。

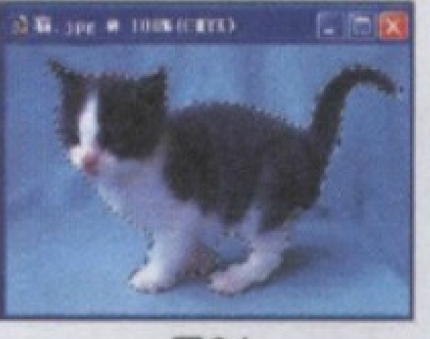

图32

1.打开图片“猫.jpg”，按Q键切换到快速蒙版模式。选用黑色，在工具箱中选择画笔工具，设置画笔大小为17像素，按住鼠标左键将待选区域涂满，物体被一层淡红色的蒙版所覆盖。若不小心涂到外面，则用白色或橡皮擦工具擦除（图32）。

2.按Q返回到正常模式，图片背景被选区所包围（图33）。

3.单击“选择”菜单中的“选择反选”命令，待选区域被选中（图34）。


图33


图34

近日在网上看到一篇对某国内知名共享软件作者的采访，听他回顾多年的艰苦奋斗历程，实在让人感慨。其实每个人都应该相信自己——关键在于你敢不敢梦想、愿不愿为之付出努力。笔者当初看到蔡旋主持《大众软件》的“软件新天地”栏目，曾经幻想过自己也能像他一样……如今美梦终于成真（当然还要努力把栏目做得更好）。你也可以每天试着去做一两件自己不太情愿去做的事情，比如写篇小文章、做半小时锻炼等，相信坚持一两个星期之后，你就会发现原来这些事情也很简单。久而久之，好的学习、生活习惯就形成了。大家不妨试试吧，从今天开始！

（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李岩

编者按： 本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



工具快报

旭日初升——RealPlayer 10

□**类型**：多媒体播放 □**版本**：10 Beta □**大小**：9.34MB
□**性质**：免费 □**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.realnetworks.com/
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200405/RealPlayer10Beta.exe

在过去的一年里，RealPlayer 8.0的接班者RealOne Player在市场上无疑获得了巨大成功，其官方中文版虽然发布不久，但也赢得了国人的喜爱，另外还可以看到，在诺基亚新推出的N-Gage、6600等手机中竟也内置了RealOne移动版，实在令人吃惊。它及同期出现的一整套流媒体系统也挽回了不少失去的市场份额，使得微软想称霸流媒体市场的脚步又慢了下来。2004年伊始，全新的RealPlayer 10又新鲜出炉，RealNetworks的确让竞争对手感到了前所未有的压力。

通过笔者一段时间的试用发现，RealPlayer 10的一些新功能和新改变还是值得称道的。首先就是启动速度和资源占用，这些都是Realplayer的痼疾，本版的启动速度比RealOne要快，但提高幅度不大；资源占用方面也有一定程度的改善。新版本的主界面跟RealOne相比变化不大，唯一让人觉得特别的是右上角多了一个“消息中心”按钮，通过订阅消息中心内容，可以及时获得有关新闻、娱乐、体育、音乐等各方面的消息，不过到时候能否支持中文消息现在还是个谜；软件还集成了需要付费下载音乐的网络商店（最近各大厂商都看到了付费下载的巨大市场潜力，纷纷加入），可以下载超过30万首不同风格的数字音乐（AAC格式，专业声频的新标准，有更高的压缩比和更好的音质），不过和同类服务一样，目前都是针对国外用户的；RealPlayer 10增加了对竞争对手（微软的WMP和苹果的QuickTime）的媒体格式的支持，增加对新的视频和音频编码解码器的支持，同时还支持超过50种便携式音乐设备；RealPlayer 10类似于TiVo的功能，还允许软件在直播视频和音频流文件时实现暂停、再播等功能；同时新版本还在IE中添加了工具栏图标，更方便上网时随时调用该程序；增加两个新的编解码器——RealVideo 10和RealAudio 10，RealVideo 10允许播放大约1MB/s的DVD质量视频以及大约5MB/s的高质量视频，而RealAudio 10增加了对AAC编码解码的支持。





主界面的变化不大。

小巧玲珑——MegaView

□**类型**：图像浏览 □**版本**：7.01 □**大小**：2.32MB
□**性质**：共享 □**未注册限制**：30天试用期 □**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.xequte.com/
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200405/megav7012.exe



大家常用的图像浏览工具一般都是ACDSee，虽然随着其新版本的发布功能愈发强大，可随之而来的就是“体形”的臃肿，与前些年1MB多的“苗条身材”相比，现在的ACDSee 6.0简直就是个大胖子。有没有集丰富的功能和小巧的尺寸于一身的图像浏览工具呢？这里给大家推荐MegaView，一款极其出色的多功能图像和多媒体浏览工具。MegaView支持几乎所有常用的（超过100种）图像、多媒体、文本、网页和Office等文件格式，具备高级浏览、编辑、文件管理和信息分配等功能，可快速浏览、查看、编辑图像和多媒体文件。它的功能也让人眼花缭乱：支持图像和多媒体带过渡效果的幻灯式播放（包括随机播放指定目录中所有的MP3文件）；包含较丰富的照片编辑功能，可进行去红眼、无损JPEG旋转和剪裁等操

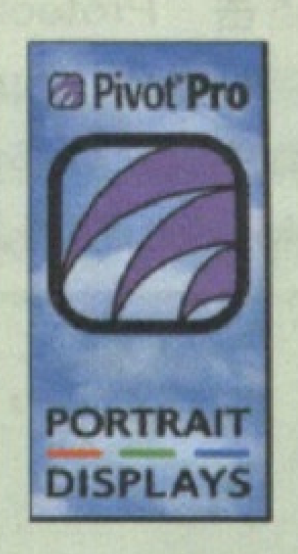


采用Office XP风格的界面比原来精致了不少。

作；支持批量图像转换、编辑和重命名；可方便地从数码相机和扫描仪获取图像；发送E-mail时，可自动优化图像尺寸、进行格式转换（以便进行快速传送）；可打印图像为标准照片尺寸（4"×6"、5"×7"等）、缩略图或海报（最高10英尺高）；可非常简单地为网页创建图像索引，而且自带很多预置风格；支持刻录功能，可将图像直接存储到CD或DVD上。MegaView自发布以来，得到了包括ZDNet给出的五星编辑选择奖在内的多家网站、媒体的高度评价，实力可见一斑！

屏幕随意转——Pivot Pro

□类型：系统增强　□版本：7.10　□大小：2.75MB
□性质：共享　□未注册限制：30天试用期　□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.portrait.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200405/pivotTrial.exe



计算机显示器的设计最初以电视机屏幕的宽高比例为基础，宽度大于高度的设计虽然适合用来看电视，但并不适于文字处理、浏览网页等电脑操作。对大多数计算机用户而言，高度大于宽度的屏幕让你不需一直滚动鼠标就可以看到更多内容。当然前提是需要可旋转显示器和包含此功能的显卡驱动。近来笔者发现了一款很不错的软件——Pivot，可让你瞬间改变屏幕显示方向，操作方便且不需要显卡驱动的支持。

Pivot可将屏幕显示从横向旋转成纵向，从而能更轻松地进行文件管理、电子邮件处理和网络浏览等操作。软件支持所有旋转式LCD和附带符合VESA旋转支架套件的固定LCD；支持90°、180°、270°及横向等旋转方向；支持多台显示器（Win2000/XP）；可在纵向及横向之间动态切换，并可动态调整应用程序窗口大小；Pivot与分辨率无关，支持图形卡可以输出的最高分辨率；软件自动检测操作系统的语言版本并安装相应语言支持（包括简体中文）。

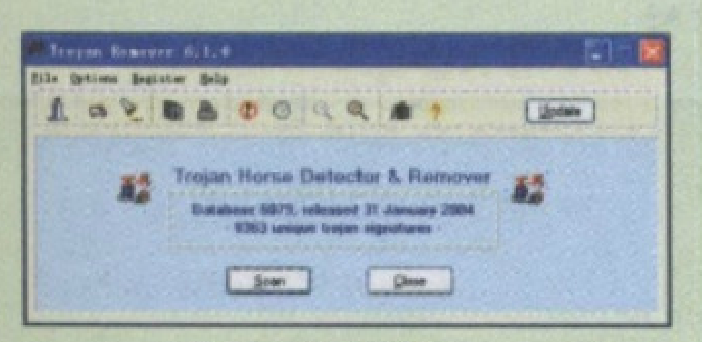


便捷的菜单操作

木马我不怕——Trojan Remover

□类型：网络安全　□版本：6.1　□大小：2.98MB
□性质：共享　□未注册限制：30天试用期　□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.simplysup.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200405/trjsetup.exe

随着网络的普及，网络安全已成为大家十分关心的问题。除了病毒，木马（Trojan）无疑是对我们威胁最大的。中了木马后，你的电脑就会被陌生人窥视，个人隐私一览无遗……想起来就让人不寒而栗。出于网络安全的考虑，选择一款出色的防杀木马工具无疑非常重要。在这里向大家推荐Trojan Remover，它是笔者见过的最专业的木马清除工具，在世界上的影响力也非常大。程序容量不大，只有2MB多一点，可是在其本职工作——清除木马方面却一点也不含糊。它目前能查杀6300多种木马，同时还具备方便的在线升级功能，可随时更新、进而查杀最新的木马。另外，Trojan Remover资源占用很小，可设定开机时自动对系统进行快速扫描检测，以确保系统安全。



主界面简单实用。

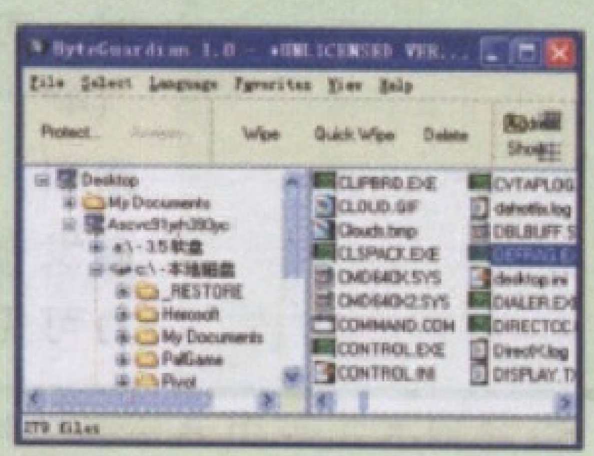
文件保护利器——ByteGuardian

□类型：数据保护　□版本：1.0　□大小：788kB
□性质：试用　□未注册限制：30天试用期　□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.macecraft.com/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200405/ByteGuardian_setup.exe



谈到著名的注册表清理软件RegCleaner，想必很多老用户都会对它有印象。近日，该软件开发者又推出了一款全新的文件保护工具——ByteGuardian，同时

软件也继续保持了作者一贯坚持“小巧精悍”的传统特色。众所周知，一些重要文件和敏感信息会因为各种原因如病毒、硬件和软件故障等导致损坏或丢失，刻录好的CD-R也会在若干年后开始一点点地丢失数据！ByteGuardian正是为了解决这个问题而产生的，支持对任何媒介如CD-R、DVD或普通硬盘上的所有文件进行保护。软件采用基于高级算法的独特错误修复技术，据称修复后的文件同原始文件可保持100%一致，效果的确让人惊叹。ByteGuardian支持多语言，加入简体中文支持的版本也会很快推出，可谓体贴用户；软件界面清晰直观，操作起来也非常简单，不需要掌握专门的知识，选好文件后点击“Protect”（保护）和“Analyze”（分析）功能按钮，即可简便地执行分析、修复等操作；软件还能检查文件是否被改动过；使用安全，程序不会修改原始文件，而是每次改动前都创建备份；也可通过命令行全面操作该软件；另外软件还附带了详尽的HTML说明文档。


类似资源管理器的操作界面很容易上手。

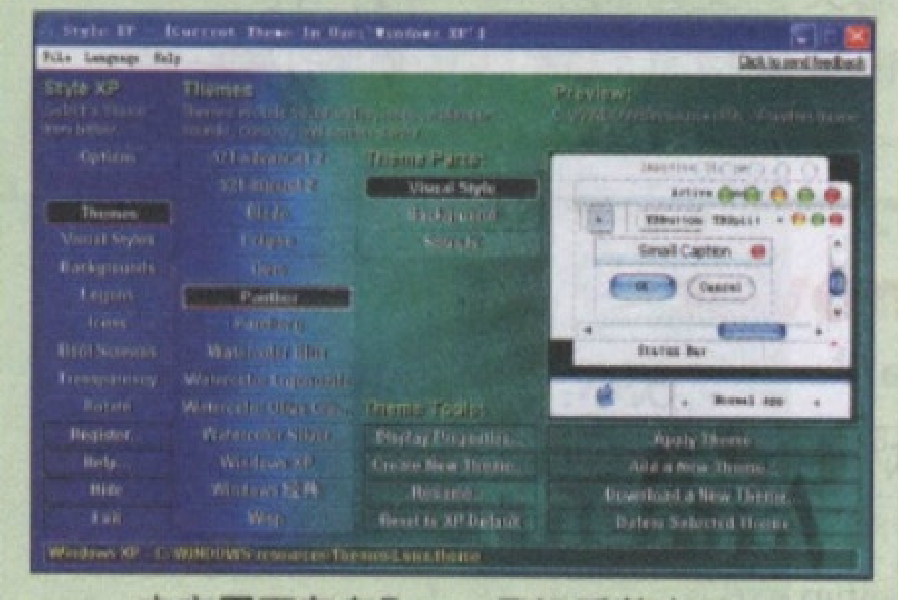
我有我风格——Style XP

□**类型：**系统增强 □**版本：**2.0 □**大小：**12.5MB
□**性质：**共享 □**未注册限制：**30天试用期 □**平台：**WinXP/Server 2003
□**主页：**http://www.tgtsoft.com/
□**下载：**http://www.newhua.com/popsoft/200405/StyleXPInstallMale.zip



Style XP是优秀的桌面主题工具软件，在推出了N个测试版和预发行版后，2.0正式版终于发布。它能帮助你方便定制自己喜欢的操作系统布景，另外还能管理和循环使用桌面主题、视觉外观、背景和登录界面等。桌面主题可从http://www.themexp.ogr/免费下载，由于软件基于WinXP内置的视觉风格引擎，所以电脑性能影响很小，而且提供的增强工具却非常实用。

软件可随Windows启动，并处于系统托盘中，以便进行简单的管理和新风格选择，或采取“Zero-Footprint”（零占用空间）方式，在需要时才启动；新版内置的Skin支持更高的分辨率；Style XP的安装时间极短，几秒钟即可完成安装过程，无需重启即可正常使用。另外，Style XP在设计过程中，积极同微软UI（用户界面）开发小组合作，从而确保了程序出色的兼容性。


中文界面存在Bug，只好看英文了。

最新的2.0正式版本支持WinXP SP2和图标设定，支持改变启动画面和任务栏透明，可编辑图标设定，使用自己喜欢的图标，比较有趣的是软件按自带布景方案的不同分为“女人版”和“男人版”。另外修正了Style XP 1.0中的一些视觉风格Bug，增强了软件的兼容性。

今日压缩霸主——WinRAR

□**类型：**压缩工具 □**版本：**3.30 □**大小：**974kB
□**性质：**共享 □**未注册限制：**40天全功能试用期 □**平台：**Win9X/NT/2000/XP
□**主页：**http://www.rarsoft.com/
□**下载：**http://www.newhua.com/popsoft/200405/wrar330sc.exe



你最常用的压缩软件是什么？以前人们通常想到的都是WinZip，而现在答案恐怕是WinRAR了，大家不会有什么争议吧？这几年，笔者“亲眼目睹”了WinZip的市场份额怎样被WinRAR一点点蚕食，感慨颇深。与WinRAR相比，WinZip的更新速度慢，新版本功能上改进不多，此外WinRAR的致胜高招还在于积极开发包括简体中文在内的其他语言版本，并与英文版本同步更新，相信这也是为什么国内WinRAR的支持者越来越多的重要原因吧！近两年，WinRAR一直保持着稳定的软件开发和版本更新周期，几乎每次升级都会给用户带来一些惊喜，此次新版本的改进就有29项之多。


WinRAR逐步确立霸主地位。

新版本增加“扫描压缩文件内病毒”命令，增强了安全性；新增“生成报告”命令，可为普通文件或压缩文件创建包含文件大小、日期和CRC等信息的列表报告，然后进行打印或复制操作；新增“性能和硬件测试”命令，可比较在不同的计算机上压缩算法的性能表现，并检测可能由硬件问题导致的错误；新增“工具”菜单，将以前在“命令”菜单中的部分项目移到这里，操作更方便；支持解压缩使用“增强压缩”模式创建的ZIP压缩文件（WinZip 9的格式）；分卷压缩中，“下一卷”对话框不只允许修改文件名，还允许修改下一卷的大小，使用起来更自由；以前的版本无法处理超过2GB的TAR、GZIP和ISO9660类型文件，现在则没有问题。

倍感亲切——QuickTime 中文版

□类型：多媒体播放　□版本：6.5　□大小：10.5MB
□性质：免费　□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.apple.com.cn/
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200405/QuickTimeFullInstaller.exe







QuickTime诞生14年来首度发布中文版。

苹果公司越来越重视中国市场了。当人们还在为针对Windows平台的iTunes发布而激动不已的时候，iTunes官方中文版本紧跟着放出，着实让国人欢欣鼓舞，可其内置的QuickTime还是英文版，未免让人稍感遗憾。近日，QuickTime官方中文版本终于发布，而且还是最新的6.5版！大家可能都知道，自从QuickTime第一版发布以来，苹果公司从未提供过中文Windows版本，所以笔者得知此消息后无比激动。官方中文版本跟“汉化版”相比，稳定性上要加强许多，而且帮助文件和Logo文字也都是中文的。下面简单介绍一下QuickTime 6.5的最新功能：可创建和回放3GPP2和AMC格式的媒体文件（它们都属于移动多媒体通讯的新标准）；改进了文本轨道支持和DV回放选项；另外软件还包含一个Roland公司提供的乐器声音集，使其完全兼容General MIDI声音集。

软件升级快报

WinZip 9.0 Beta 3：著名压缩工具。新版本对AES编码格式进行了改进，可读取PKZIP创建的密码保护AES编码文件；主界面中增加“Open With”选项（Win2000/XP系统），对界面进行了重新整理，以使用户更容易找到最常用的项目；修正了Beta 2的一些Bug，另外对程序和帮助文件进行了一些小的改进。下载地址：http://www.winzip.com/downbeta.cgi。

Lame Mp3 Encoder 3.95：最出色的MP3编码器。新版本修正了3.93及3.94 Alpha版本的一些Bug，使得MP3编码更加快速稳定。下载地址：http://ftp.pconline.com.cn/pub/download/200401/lame-3.95.1.zip。

HyperSnap-DX 5.50：著名抓图工具软件。新版本支持JPEG2000格式；“Save As...”对话框新增“Minimize...”选项，可在截图后自动最小化程序窗口；任何截图功能都可与“Print Screen”键建立关联；改进了自动滚屏功能，速度更快；系统托盘图标新增“Activate Hot Keys”（激活热键）菜单项。下载地址：http://www.hyperionics.com/downloads/d2/HS5Setup.exe。

Zoom Player 3.30：小巧精悍的全能多媒体播放器。新版本可与SWF（Flash动画）文件建立关联，支持MPC文件（高效的网络视频压缩格式）的ID3v2，新的设置可允许Zoom Player窗口启动时居中。下载地址：http://www.inmatrix.com/files/zoomplayer_download.shtml。

Mozilla 1.6：优秀的网络浏览器。新版本提供全新的跨平台NTLM支持（微软提出的安全性较高的身份验证协议）；增加用于区分话题面板中收件人和发件人的选项；在POP3邮件帐号中实现了“邮件在X天后从服务器删除”功能；重新加入页面翻译功能；修正了一些Bug。下载地址：http://people.linux.net.cn/holywen/mozilla/mozilla-win32-1.6-zhCN-installer.exe。

PowerArchiver 2003 v8.7：非常优秀的压缩工具软件。新版本优化了UnRar，采用更好的CRC错误信息，提供了对UNICODE的部分支持；优化了ZIP，支持超大压缩文件（大于4GB）；更新了对其他各式压缩文件的支持；安装文件更小，提供的选项更多；优化了软件载入时间；默认路径增加FTP。下载地址：http://www.powerarchiver.com/download/。 P

业界动态 TRENDS

Sun Microsystems公司推新版StarOffice 7



2004年2月4号，Sun公司发布了新版办公软件“StarOffice 7 for Solaris x86”。此举是该公司准备将Solaris x86操作系统全面打造为Windows强力竞争对手计划的重要一环。

这些年来，Windows一直是台式机操作系统领域的霸主，Linux也因其不断增加的易用性和强大功能占领了大部分服务器操作系统的市场，并且在台式机操作系统方面有了很大进展。而Sun公司的Unix操作系统销售情况却不怎么景气，基于PC的Solaris x86操作系统更是一败涂地。

不过，从去年开始，情况产生一些变化，Sun公司开始了一系列复兴计划并打算将Solaris x86推向主流，甚至取代Windows的核心地位。办公软件作为电脑应用的重要组成部分，自然也不能被忽视。StarOffice 7 for Solaris x86已经开始提供下载（http://wwws.sun.com/software/star/staroffice/get/index.html），每套价格为79.95美元。另外，Sun公司还表示，印度最大的保险公司——联合印度保险公司已经购买了10 000套新版StarOffice用于取代原来的微软Office。

Microsoft Office 2003 SP1将带来产品重大更新



前一阵，微软曾经宣布将于今年发布Office 2003的第一个升级补丁SP1。现在已经有更确切的消息，SP1将会在5月下旬或6月上旬正式发布，在此之前，微软计划在4月15日发布SP1的RC版。

有消息称，SP1不仅包括了热修复、补丁程序和安全增强，而且还会为InfoPath和OneNote组件引进很多重要的全新特性。2月10日，国外站点Neowin.net泄漏了有关InfoPath的部分新特性，其中包括：增强的手写功能、添加自定义控件和ActiveX控件等，同时泄漏的还有包括工具菜单，自定义控件、表单选项和用户角色等在内的多幅截图。

Longhorn发布可能再延期，新版Office也将因此受阻

Microsoft

据美国市场研究公司的研究人员称，Longhorn最早可能也要在2007年下半年发布，基于Longhorn的新版Office也将因此推迟发布。为此微软可能会在明年晚些时候推出一个“临时版本”的Windows以弥补市场空缺，推动新电脑的销售。不过这个临时版本可能只是被称作“Windows XP 第二版”，所以并不会具备Longhorn的新接口及WinFS等新特性。

该公司研究人员是通过对微软许可协议的分析得出上述结论的，他们还预计，如果微软真的推出“临时版本”的Windows产品，那么“临时版本”的Office也将在2005年推出。

另据报道，微软已经证实包括“服务质量监视器”（Service Quality Monitor，SQM）等在内的全新工具将在Longhorn Office（也被称为Office 12）的开发中占据关键地位。

通达科技正式发布新版Office Anywhere 2.5



2月5日，通达科技推出新版Office Anywhere 2.5，为了进一步提高这套网络办公软件的性能，通达科技还全面升级了其网站服务器。通达科技是一家隶属于中国兵器工业集团公司的高新技术企业，主要致力于财务和管理软件的开发。这套网络办公系统是专门为中小型企业设计的，只要下载20MB左右的客户端程序，就可以通过IE进行办公，软件提供了很多适合于团队协作的功能。目前软件的办公部分的功能还不是很强，不过网络办公倒是一种值得尝试的新形式。



在当今的经济大潮中，我们几乎每天都能听到投资、贷款、分期付款、利润、收益等词语，全国人民似乎都在绞尽脑汁赚钱。那么怎样投资才能盈利？如何计算分期付款？如何评价一笔投资？下面带着这些问题从投资的角度一起来探讨Excel中财务函数在日常生活中的应用。

键盘下的神奇

——Excel代码书写之 函数篇（四）



■重庆 烟波

1.求投资的未来值

在日常工作与生活中，经常会遇到要了解某项投资未来值的情况，此时利用Excel计算固定利率的未来值函数FV()，便可帮助我们进行一些有计划、有目的、有效益的投资。

假设某人5年后需要一笔钱买车，计划从现在起每月初存入3000元，年利率为2.8%，那么5年后最后一个月的月底连本带利能取到多少钱？

我们先将年利率换算成月利率（即2.8%/12），然后如图1所示，在B5中输入“=FV(B2/12,B3*12,B1,0,1)”并回车，这样结果就出来了（Excel默认将支付出去的数值显示成红色的负值）。

B5 =FV(B2/12,B3*12,B1,0,1)

	A	B	C	D
1	每月初存入	3000		
2	年利率	2.80%		
3	期数（年）	5		
4				
5	未来值	-¥133,418		

图1

以上例子并没有使用第四个参数，假如先存入100 000元，再在每月月底存入3000元，年利率为2.8%，5年后最后一个月月底应该得到多少钱呢？此时就应该在如图2的B13中输入“=FV(B10/12,B11*12,B9,B8,0)”。

B13 =FV(B10/12,B11*12,B9,B8,0)

	A	B	C	D	E
8	期初存入	100000			
9	每月末存入	3000			
10	年利率	2.80%			
11	期数（年）	5			
12					
13	未来值	-¥307,977			

图2

固定利率的未来值函数 FV()

FV()函数的作用是基于固定利率及等额分期付款方式，返回某项投资的未来值。语法表达式为FV(rate,nper,pmt,[pv],[type])。其中rate为各期利率，是一固定值，nper为总投资（或贷款）期数，pmt为每期应付的金额，其数值在整个投资期内保持不变，pv为现值，也就是期初一次性存入的一笔钱，也称为本金，如果没有本金，则用0，type只有两个值，即0或1，用以界定各期金额的给付时间，省略或0表示期末给付，1表示期初给付。整个表达式用中文表示为FV(利率,期次,每期给付金额,[现值],[类型])。

2.求投资的现值

年金现值就是未来各期年金折算到现在的价值的总和。如果投资回收的当前价值大于当前投资价值，则这项投资就是划算的。在Excel中PV()函数和NPV()函数都可用来计算某项投资的现值。其中PV()用来计算固定年金的现值，NPV()用来计算非固定年金的现值。

①求固定年金的现值

所谓固定年金的现值即每期给付金额（年金）及利率固定的条件下，计算得到的未来各期年金的现值。对于现值用财务术语说起来好像很复

固定年金现值函数 PV()

语法表达式为PV(rate,nper,pmt,[fv],[type])。其中fv为未来值，或在

杂，其实很容易理解。例如今年的10 000元肯定比明年的10 000元有价值，为什么呢？因为我们可以将今年的10 000元存入银行，等到明年，加上利息其总金额一定大于10 000元。

因此，在未来连续20年间，每年年底固定给你10 000元，从当前角度来看，其值并非20万，具体的数额可用PV()函数计算。假设当年年利率为3%，如图3在B4中输入"=PV(B1,B2,B3,0,0)"，得到的结果是14.8775万，负号表示支出。也就是说如果保持3%的年利率不变，现在在银行存入14.8775万元，则以后20年的每年年底你都能取得10 000元。

B4 =PV(B1, B2, B3, 0, 0)

	A	B	C	D
1	年利率	3%		
2	期数	20		
3	每期给付	10000		
4	现值	-¥148,775		

图3

假设要购买一项保险年金，该保险可在今后20年内于每月末回报9000元。此项年金的购买成本为15万，假定当前年利率为2.8%，那么购买此年金是否合算？要知道是否合算，只需计算出此年金的现值，然后将其和购买成本进行比较，便可知晓。如图4在B9中输入"=PV(B6,B7,B8,0,0)"得到的"-¥136,407"便是其现值。小于购买成本15万，显然不划算。

B9 =PV(B6, B7, B8, 0, 0)

	A	B	C	D
6	年利率	2.80%		
7	期数	20		
8	每期给付	9000		
9	现值	-¥136,407		

图4

②求非固定年金的现值

前面的FV()函数，适用于年金为单一固定值的情况。若每期的年金都不相同，就得使用NPV()函数来计算年金现值。

假设开一家图书零售店。初期投资100 000元，未来5年中各年的收入分别为10 000元、15 000元、25 000元、45 000元和60 000元。假定每年的贴现率是9%（相当于通货膨胀率或竞争投资的利率），那么收入的现值是多少？此项目是否值得投资？

在如图5的B18中输入"=NPV(B11,B13:B17)"，得到各期收入折现为"¥111,979"，超过初期投资100 000元，说明值得投资。

B18 =NPV(B11, B13:B17)

	A	B	C	D
11	贴现率	9%		
12	初期投资	-¥100,000		
13	第1年收入	¥10,000		
14	第2年收入	¥15,000		
15	第3年收入	¥25,000		
16	第4年收入	¥45,000		
17	第5年收入	¥60,000		
18	现值	¥111,979		

图5

在该例中，一开始投资的100 000元并不包含在NPV()的参数中，因为此项付款发生在第1期的期初。假设该图书零售店营业到第6年时，要重新装修门面，估计要付出40 000元，则6年后书店投资的现值为"=NPV(B11,B13:B17,-40 000)"。如果期初投资的付款发生在期末，则投资的净现值的公式为"=NPV(B11,B12:B17)"，请注意，最后一次求得的结果为净现值而非现值，即减去了期初投资后的现值。

最后一次支付后希望得到的现金余额，如果省略fv，则假设其值为零（一笔贷款的未来值即为零）。其他各参数的含义与FV()函数中的参数含义相同。整个表达式用中文表示为PV(利率,期次,每期给付,[未来值],[类型])。

非固定年金现值函数NPV()

语法表达式为NPV(rate,value1,[value2],…)。其中rate为各期贴现率，是一固定值。"value1,value2,…"代表1到29笔支出或收入的参数值，"value1,value2,…"所属各期间的时间长度必须相等，而且支付及收入的时间都发生在期末。需要注意的是：NPV()函数按次序调用其参数值value1、value2等，来计算现金流的次序。所以一定要保证支出和收入的数值按正确的顺序输入。如果参数是数值、空白单元格、逻辑值或表示数值的文字表示式，则都会将其计算进去；如果参数是错误值或不能转化为数值的文字，则被忽略；如果参数是一个数组或引用，只有其中的数值部分计算在内，忽略数组或引用中的空白单元格、逻辑值、文字及错误值。

3.求分期付款金额

时下分期付款是一个非常热门的话题，买房分期付款、买车分期付款、买电脑分期付款……既然如此热门，那应该如何求取每期的付款额呢？Excel中的PMT()函数可帮我们解决此问题。下面结合实例从单、双变量两个方面的运算来研究分期付款这个问题。

①单变量——浮动利率的付款计算

假定采用分期付款的方式，用户贷款20万元用于购买住房，如果贷款的年利率是4.5%，分期付款的年限是20年，计算该用户在给定条件下的每月应付款数。如图6在B4中输入"=PMT(B1/12,B2*12,B3)"便能得到每月给付的款数。

B4 =PMT(B1/12, B2*12, B3)

	A	B	C	D
1	年利率	4.50%		
2	期次（年）	20		
3	贷款总金额	200000		
4	每月给付	-¥1,265		

图6

当利率变动时，我们也可以用PMT()函数以及Excel的拖拉操作，快速求出不同利率条件下的每月给付。如图7在E2中输入“=PMT(D2/12,B2*12,B3)”后回车，然后用左键按住E2的填充柄往下填充直至E10，这样不同利率条件下的每月给付就都出来了。

E2 fx =PMT(D2/12,B2*12,B3)

	A	B	C	D	E
1	年利率	4.50%		利率	每月给付
2	期次（年）	20		4.50%	-¥1,265
3	贷款总金额	200000		4.30%	-¥1,244
4	每月给付	-¥1,265		4.00%	-¥1,212
5				3.90%	-¥1,201
6				3.80%	-¥1,191
7				4.40%	-¥1,255
8				4.10%	-¥1,223
9				4.20%	-¥1,233
10				3.70%	-¥1,181

图7

②双变量——浮动利率、浮动年限的付款计算

用户在计算住房贷款时，往往会根据个人经济条件考虑不同的利率和不同的分期付款年限条件下的每月付款额。这种情况下的计算需在上述计算的基础上加上一个变量，也就是双变量计算，即输入两个变量的不同替换值，然后看这两个变量对结果的影响。

对于这种双变量计算，得先按不同利率、不同年限，建立一个运算表，一个方向表示不同的利率，另一个方向表示不同的付款年限。如图8，在B13中输入“=PMT(A13/12,B12*12,B3)”后回车，便可求得4.5%的年利率、5年偿还期的每月给付额。然后按住填充柄往下填充至B21，其他利率条件下的每月给付额也就出来了。

B13 fx =PMT(A13/12,B12*12,B3)

	A	B	C	D	E
1	年利率	4.50%		利率	每月给付
2	期次（年）	20		4.50%	-¥1,265
3	贷款总金额	200000		4.30%	-¥1,244
4	每月给付	-¥1,265		4.00%	-¥1,212
5				3.90%	-¥1,201
6				3.80%	-¥1,191
7				4.40%	-¥1,255
8				4.10%	-¥1,223
9				4.20%	-¥1,233
10				3.70%	-¥1,181
11					
12	期次 / 利率	5	10	20	30
13	4.50%	-¥3,729			
14	4.30%	-¥3,710			
15	4.00%	-¥3,683			
16	3.90%	-¥3,674			
17	3.80%	-¥3,665			
18	4.40%	-¥3,720			
19	4.10%	-¥3,692			
20	4.20%	-¥3,701			
21	3.70%	-¥3,656			

图8

同理可在C13中输入“=PMT(A13/12,C12*12,B3)”，在D13中输入“=PMT(A13/12,D12*12,B3)”，在E13中输入“=PMT(A13/12,E12*12,B3)”，便可得到其他年限条件中，年利率4.5%的每月给付。分别按住各相关单元格的填充柄往下填充，便可求得各种条件下的每月给付（图9）。

E13 fx =PMT(A13/12,E12*12,B3)

	A	B	C	D	E
1	年利率	4.50%		利率	每月给付
2	期次（年）	20		4.50%	-¥1,265
3	贷款总金额	200000		4.30%	-¥1,244
4	每月给付	-¥1,265		4.00%	-¥1,212
5				3.90%	-¥1,201
6				3.80%	-¥1,191
7				4.40%	-¥1,255
8				4.10%	-¥1,223
9				4.20%	-¥1,233
10				3.70%	-¥1,181
11					
12	期次 / 利率	5	10	20	30
13	4.50%	-¥3,729	-¥2,073	-¥1,265	-¥1,013
14	4.30%	-¥3,710	-¥2,054	-¥1,244	-¥990
15	4.00%	-¥3,683	-¥2,025	-¥1,212	-¥955
16	3.90%	-¥3,674	-¥2,015	-¥1,201	-¥943
17	3.80%	-¥3,665	-¥2,006	-¥1,191	-¥932
18	4.40%	-¥3,720	-¥2,063	-¥1,255	-¥1,002
19	4.10%	-¥3,692	-¥2,034	-¥1,223	-¥966
20	4.20%	-¥3,701	-¥2,044	-¥1,233	-¥978
21	3.70%	-¥3,656	-¥1,997	-¥1,181	-¥921

图9

用户可根据个人和银行的实际情况，参考以上方法，代入相应数据，选择适合自己的分期付款利率和年限的支付方案。以上仅仅是PMT()函数在分期付款方面的应用，这个公式还可用来计算用户的零存整取储蓄额，例如若想在两年后能存款100 000元以便出国旅游，假设活期存款的年利率为2.8%，那每月应存入多少金额，才能于两年后取回100 000元呢？这个问题用PMT()函数便能轻松解决，由于这是一种期初存款，类型（type）为1，且现值即本金为0，未来值为100 000，故只需在Excel单元格中输入“=PMT(2.9%/12,24,0,100 000,1)”后回车求得每月存款金额。另外，该函数还可用于计算个人保险、养老金等的分期投入额，有兴趣的读者可参考有关资料自己练习。

分期付款函数PMT()

PMT函数基于固定利率及等额分期付款方式，返回投资或贷款的每期付款额。其语法表达式为PMT(rate,nper,pv,[fv],[type])，其中fv为未来值，即最后一次付款完成后，所能获取的现金余额。省略时，其默认值为0，通常本金为贷款时，未来值即为零。其他各参数含义和前面函数中的参数含义相同。整个表达式用中文表示为PMT(利率,期次,现值,[未来值],[类型])。

由于篇幅所限，Excel的财务函数就讲到这里。需要注意的是，以上仅仅是从投资的角度窥探一下Excel财务函数，事实上Excel财务函数是非常庞杂的，除了一些未涉及的投资函数外，还包括折旧计算函数、偿还率计算函数、债券及其他金融函数，并且要完全掌握这些财务函数还需一定的财务知识作基础。好了，下期开始我们将介绍最后一类Excel函数——数组函数，数组函数是比较难的一类函数，同时也是最有意思的一类函数，让我们一起期待吧！P

编外杂谈

Bian Wai Za Tan



千里"京珠"返乡记

话说癸年末，编辑部放假之时，正值节前"春运"最高峰，欲求一票而不得，终日辗转反侧。不想在某论坛上撞见欲驾车返鄂的李君，正寻觅同行伙伴。大喜，遂与之联系，敲定拔营之日。

腊月二十七日清晨，一行五人——领队兼"司长"李君、任职于某著名日企的周君及其gf、一路向家中汇报方位充当生物GPS的小苏mm、以及照例没吃早饭的大软小编电子土豆，于京城某地铁站口会合，登上大"切诺基"，雄赳赳气昂昂地沿着"京珠高速"向1200多公里外的江城进发。

冰上"狂飙"

天公不作美，前一天晚上华北地区普降中雪，气温较低，雾也越来越大。我们在京石（石家庄）高速上跑了不到40公里，前方封路了，于是转向107国道。

国道还算平坦，但还没来得及撒化雪剂，路上结了一层冰。开始看到前面打滑的"小面"歪歪扭扭走起"S"形时，我们还嘲笑其轮胎太窄抓地不牢，但不久就见到一辆有18只宽轮胎、长达十余米的重型卡车由于滑得太厉害，居然转了90度横在路中间。在差点滑进加油站旁的小沟之后，起初还说说笑笑的众人都紧张起来，李君更是神情严肃。接下来短短40多公里内，我们便"有幸"目睹了七八起大大小小的事故，车速也从刚下高速时的60km/h下降到20多km/h，期待中的冰上"狂飙"变成了冰上"漫步"。

高速路上的小憩

终于驶过"冰区"，回到重新开放的京石高速。由于车身已污秽不堪，连挡风玻璃都沾满了前方车辆溅起的泥水。我们驶入了最近的高速公路服务区，平日较冷清的服务区里，这时停满了休整的车辆、洗车的、修车的、加油的、泡方便面的、抽烟的、闲聊……人声鼎沸，颇有当年古驿站的氛围。

长江长江，我是黄河

由于上午在107国道上耽误了太多时间，直到日落时我们才跨过郑州黄河大桥。这时小苏mm又准备用手机向家中报告方位，李君笑道，现在的联络呼号倒很像一句台词："长江长江，我是黄河。"

"前方：深圳"与城市环线上的大坑

我们捞到郑州市内吃了顿饺子继续前行。由于路不熟，又是晚上，我们七拐八弯上了城市环线，终于发现了一个标有"深圳"方向的路牌，大家都乐了：一路过来，路牌标的基本上都是河北、河南的地名，最多几百公里远，这个路牌可太有"远见"了，居然指向了1500多公里外、中间隔着3个省份的深圳。不管怎么说，方向是对的，正当李君抬头盯着路牌准备拐弯时，冷不防前方弯道路面上出现了一个深数十厘米、直径足以吞进1辆半"切诺基"的大凹陷，吓了我们一大跳。幸好李君眼疾手快，急忙打方向盘躲了过去。

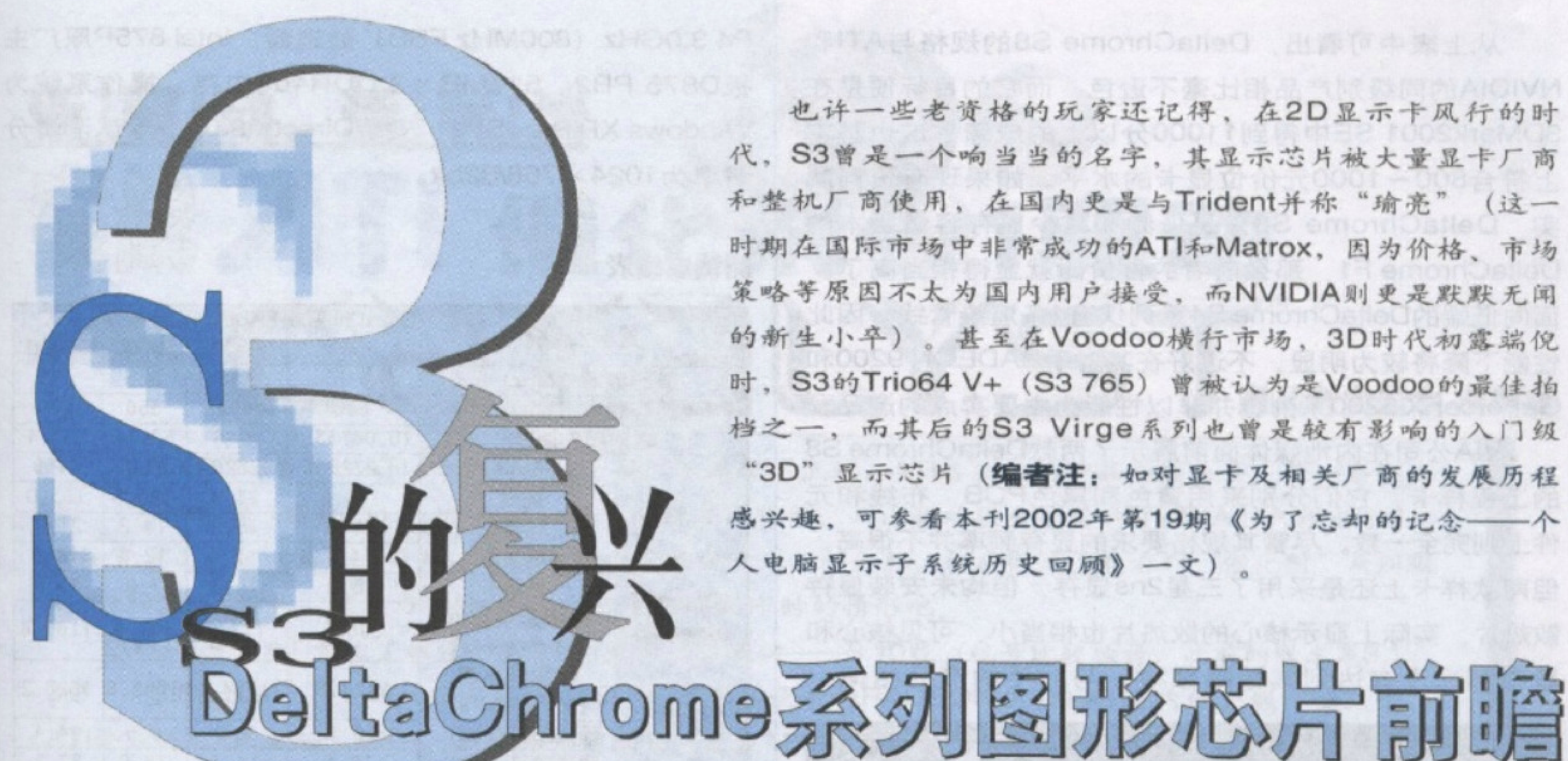
无油可卖的加油站

从郑州往南，天已完全黑了。车也快没油了，好在前面就是服务区，开进去加油吧。谁知加油站的大哥居然摇摇头："油加完了。"这下大家都傻眼了，李君更哭笑不得，说开了10年车，还是第一次在高速公路上碰到无油可卖的加油站。

于是问那位大哥下个服务区还有多远，曰"大概60公里"。油量表显示还有约七八升，应该能勉强撑到，便继续前行。可盯着油量表跑了近50公里还没发现服务区的提示，大伙儿越想越不放心：到底有多远啊，要是被那位河南大哥蒙了怎么办，都晚上10点多了，高速公路上抛锚就惨了。李君便驶出最近的出口，加满油再返回高速路，结果很快在距上一个服务区约55公里的地方发现了一个指示牌"XXX服务区，前方2公里"，众人皆汗。

夜越来越深了，翻过鸡公山，进入平坦的"京珠高速"湖北段，家乡在望……

答雷
darwin@popsoft.com.cn



S3的复兴
S3 DeltaChrome系列图形芯片前瞻

■晶合实验室 魔之左手

也许一些老资格的玩家还记得，在2D显示卡风行的时代，S3曾是一个响当当的名字，其显示芯片被大量显卡厂商和整机厂商使用，在国内更是与Trident并称“瑜亮”（这一时期在国际市场中非常成功的ATI和Matrox，因为价格、市场策略等原因不太为国内用户接受，而NVIDIA则更是默默无闻的新生小卒）。甚至在Voodoo横行市场，3D时代初露端倪时，S3的Trio64 V+（S3 765）曾被认为是Voodoo的最佳拍档之一，而其后的S3 Virge系列也曾是较有影响的入门级“3D”显示芯片（**编者注：**如对显卡及相关厂商的发展历程感兴趣，可参看本刊2002年第19期《为了忘却的记念——个人电脑显示子系统历史回顾》一文）。

因为对市场的认识出现一些偏差，在NVIDIA与3dfx及其后的ATI之间近乎疯狂的产品升级竞赛中，准备不足的S3和其他在2D时代曾辉煌一时的显示芯片厂商一样，被无情地抛离了主流市场。公正地讲，S3 Savage系列产品其实拥有相当不错的设计，画质也可让人接受，且还率先提供了纹理压缩（S3TC，后来被微软加入了DirectX中）等相当实用的新技术，但驱动程序造成的兼容性和性能问题一直困扰着Savage系列。而这时的市场已不能像对待S3 Virge那样等待其完善驱动了，Savage系列在主流市场上失败了，S3从此一蹶不振。2000年，S3的图形部门被雄心勃勃的VIA收购，有趣的是VIA凭借其芯片组集成的Savage显示核心占据了显卡市场的9%份额（2003年11月）。VIA的集成显示单元虽不断发展，但都建立在Savage系列（有些芯片组还是较早的Savage 3D/Savage4核心）的基础上，性能已逐渐落伍。虽然S3曾公布过针对独立显卡市场的Savage XP等产品，但最终都没有出现在市场上。

2003年1月，VIA旗下的S3 Graphics宣布正在开发支持微软DirectX 9.0的DeltaChrome显示芯片，再次进入主流独立显卡市场，并承诺其性能将达到对手的主流甚至高端主流产品水平。虽然心存怀疑，但曾经的业界巨人仍然让人期待。2003年12月，圣诞节前夕，基于这款显示芯片的工程样卡终于出现在人们面前，并面向媒体进行了公开测试。



DeltaChrome S8显示芯片

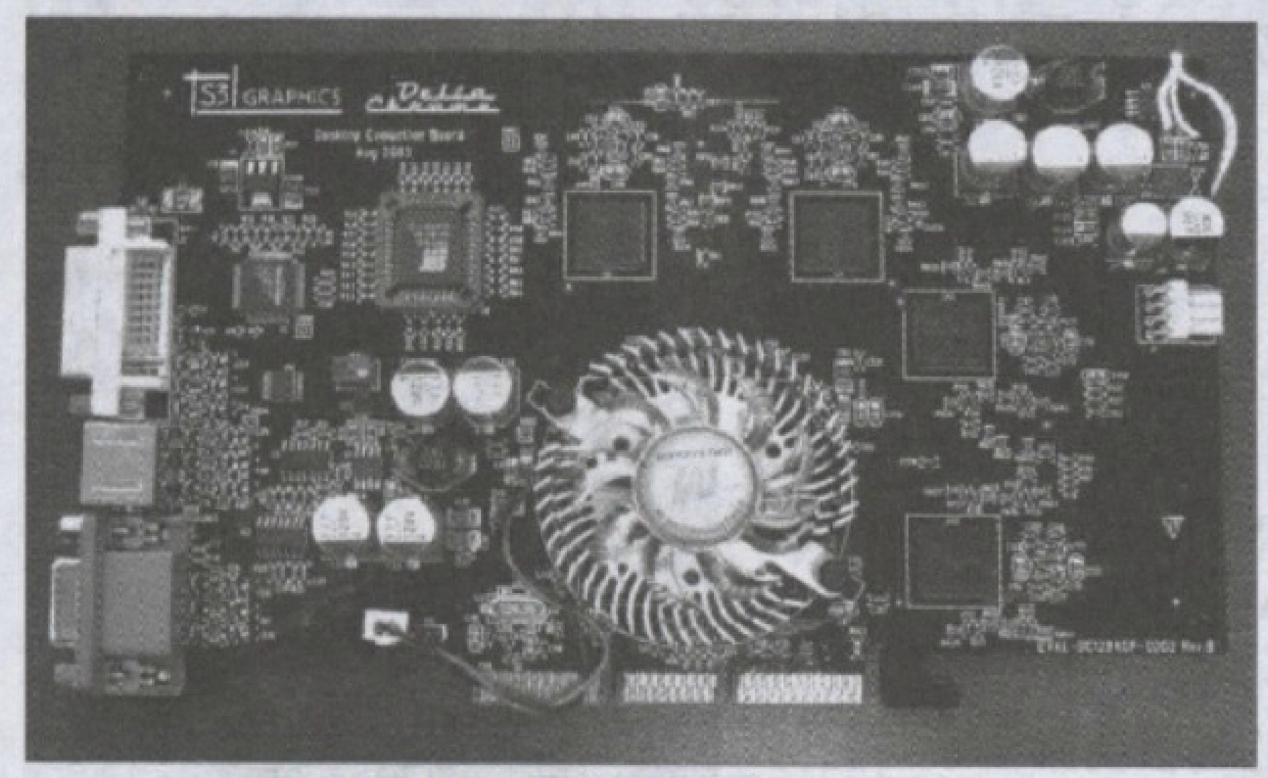
和ATI、NVIDIA的策略相似，S3的DeltaChrome系列显示芯片也包括高中低多个档次的产品，它们采用Chromotion可编程视频引擎，支持DX9，硬件支持Pixel Shader 2.0+和Vertex Shader 2.0+，可支持高达16×的全屏抗锯齿功能。其中最高端的DeltaChrome F1/F1 Nitro尚未公布具体规格，目前正在频频亮相的是面向中端市场的DeltaChrome S8/S8 Nitro。有消息称，DeltaChrome S8除最大显存容量外，与DeltaChrome F1在规格上并没有差别（当然S8系列的核心和显存频率应该比F1系列低一些）。DeltaChrome内建了10bit、400MHz的DAC（数模转换器），并支持HDTV（最高分辨率为1920×1080）。

DeltaChrome S8**系列与主流中端显卡规格对比表**

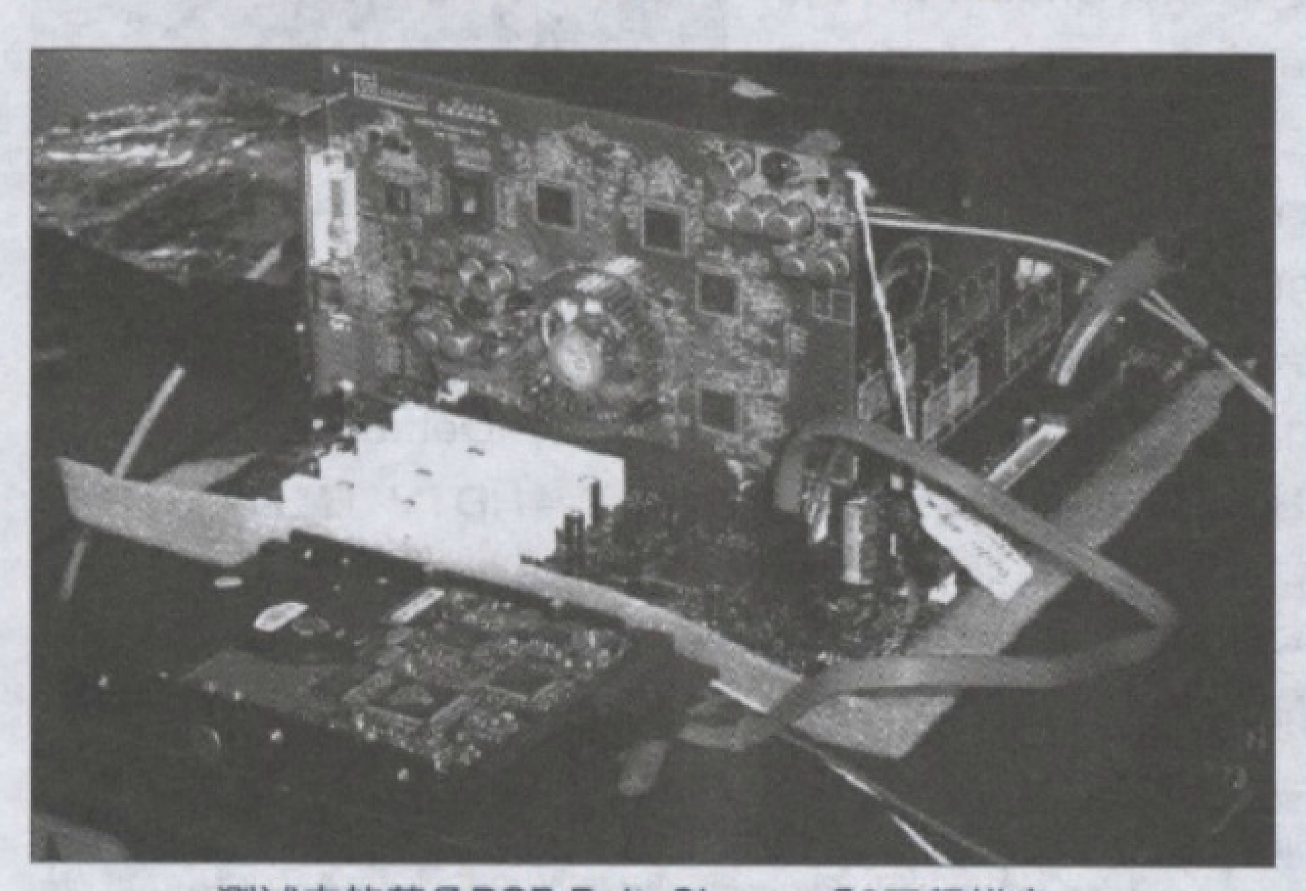
显示芯片厂商	S3		NVIDIA		ATI	
型号	DeltaChrome S8 Nitro	DeltaChrome S8	GeForceFX 5600 Ultra	GeForce-FX 5600	RADEON 9600 Pro	RADEON 9600
核心频率（MHz）	300	275	350	275	400	325
渲染管线	8	8	4	4	4	4
贴图单元/渲染管道	1	1	1	1	1	1
像素填充率（Mpixels/s）	2400	2200	1400	1100	1600	1300
显存位数（bit）	128	128	128	128	128	128
显存频率（MHz）	600	550	700	550	600	400
显存带宽（MB/s）	9600	8800	11200	8800	9600	6400
最大显存容量（MB）	128	128	256	256	128	128
浮点精度	FP 16/24	FP 16/24	FP 16/32	FP 16/32	FP 24	FP 24
定点处理单元	4	4	2	2	2	2
芯片制造工艺（μm）	0.13	0.13	0.13	0.13	0.13	0.13
晶体管数量（M）	60～80	60～80	80	80	75	75

从上表中可看出，DeltaChrome S8的规格与ATI和NVIDIA的同级别产品相比毫不逊色，而它的目标便是在3DMark2001 SE中得到11000分以上的成绩，这也基本上符合800～1000元价位显卡的水平。如果现有资料属实，DeltaChrome S8只是低频和减少显存容量版本的DeltaChrome F1，那么前者的性价比就显得相当高了。面向低端的DeltaChrome S4系列仅有4条渲染管线，因此性能下降将较为明显，不过好在其对手RADEON 9200和GeForceFX 5200系列也并非以性能为主要卖点的产品。

VIA公司在内地媒体面前展示了两款DeltaChrome S8的工程样卡，它们分别采用黄色和黑色PCB，布线和元件上则完全一致。尽管其规格要求的显存频率并不很高，但两款样卡上还是采用了三星2ns显存，但均未安装显存散热片，实际上显示核心的散热片也相当小，可见核心和显存都远没有达到其极限频率。与对手的产品相似，



DeltaChrome S8的黑色PCB工程样卡。



测试中的黄色PCB DeltaChrome S8工程样卡。

DeltaChrome S8的工程样卡也提供了DVI和S-Video接口，其目标应是为用户提供全功能的产品，而非单纯面对游戏玩家。

以下成绩均为VIA提供的官方数据，由于用于测试的DeltaChrome S8及作为对比的GeForceFX 5600 Ultra、RADEON 9600均未采用完全的标准频率（见上文规格表），而偏向中高端的GeForceFX 5700 Ultra则在价格上没有可比性，加上DeltaChrome工程样卡和驱动程序仍不完备，这里列出的测试数据仅供参考。测试平台为：P4 3.0GHz（800MHz FSB）处理器、Intel 875P原厂主板D875 PB2、512MB×2 DDR400内存，操作系统为Windows XP Pro+SP1，安装DirectX 9.0b，默认测试分辨率为1024×768/32bit。

测试成绩表

显卡/成绩		DeltaChrome S8	RADEON 9600	FX 5600U	FX 5700U
核心频率（MHz）		315	325	325	475
显存频率（MHz）		630	600	550	906
驱动程序版本		15.06.33.4	不明	52.14	52.14
3DMark03 (Build 340)	总得分	2728	2320	2333	3456
	场景1	120.8	93.9	123.5	163.0
	场景2	16.3	15.2	14.2	21.7
	场景3	14.1	14.0	12.8	18.6
	场景4	15.0	15.3	7.9	15.2
	单像素填充率 (M pixels/s)	898.2	772.4	801.9	1161.6
	材质填充率 (M Texels/s)	2124.8	1784.1	1065.6	1528.2
	顶点渲染（fps）	10.7	9.6	6.5	14.4
	像素渲染（fps）	16.1	14.4	15.0	27.2
Aquamark 3	得分	20.4	20.5	18.0	29.4
UT2003	1280X960 Flyby	103.6	66.3	80.75	113.4
	1280X960 Botmatch	64.7	42.7	49.92	70.06
	1024X768 Flyby	156.2	100.6	120.3	169.3
	1024X768 Botmatch	68.3	45.1	64.5	75.2
最终幻想X	Low resolution	5412	4870	4011	6186
	High resolution	3341	3006.9	2369	4895
Halo	fps	30.4	24.3	18.0	43.3
Ragtroll	fps	9.6	8.6	10.4	12.5
X2 Rolling	fps	62.3	53.5	41.1	93.4

从这里的测试成绩看，DeltaChrome S8的性能似乎要比GeForceFX 5600和RADEON 9600出色一些，但考虑到三者的实际频率，我们认为可得出的结论是：标准频率的DeltaChrome S8 Nitro与标准版GeForceFX 5600和RADEON 9600相比将有一定的性能优势。不过这里测试的仍不是最终版本的产品，因此正式上市的显卡表现如何还有待考证；驱动程序也存在一定的问题，例如尚不支持FSAA功能，且某些游戏场景中还出现了贴图错误。



《古墓丽影》中的水面效果表现完全不正常。

在ATI与NVIDIA争斗不休的日子里，已很久没有厂商能向它们正面挑战，Matrox、Trident、3DLabs、CirrusLogic等厂商或蜷缩在自己的传统市场，或无奈地被并购，SiS旗下的XGI也还未成气候。真正能以成熟而全面的产品线对两强挑战的，VIA旗下的S3仍然是第一家。目前DeltaChrome的定价基本上与同档次的ATI、NVIDIA相近，性价比没什么优势。如果正式上市的产品能有不错的性能表现，且能在价格上与对手拉开一段距离，将对用户有相当的吸引力。

新驱动、新玩法

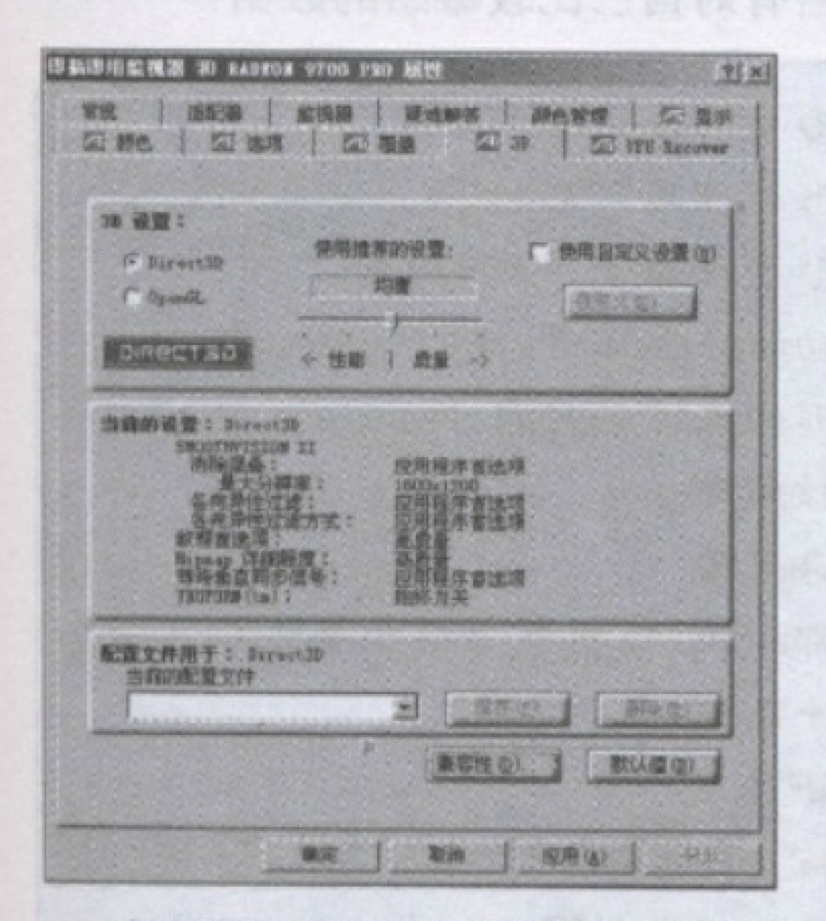
实战ATI催化剂4.1驱动 CATALYST™

■晶合实验室 别理我

过去的2003年是让ATI Fans兴奋的一年，从高端到低端，ATI各档次的产品全线出击。另一条战线上，“Catalyst（催化剂）”系列驱动基本保持每月更新，而以驱动强大著称的NVIDIA则只推出了5款（按官方正式版计算）。虽然不能简单地以驱动数量来判断优胜，但我们至少能看到“催化剂”系列驱动良好的发展势头，想想当年NVIDIA的雷管驱动发布时的情形吧。

2003年底，ATI推出了催化剂3.X系列最后一款驱动——3.10版（编号比较独特，此前的版本是3.1、3.2……3.8、3.9），支持从最早的RADEON DDR到最新的RADEON 9800 XT在内的全线“镭”卡。ATI还是将4.X版留给了2004，其意味可谓深长。在我们即将迎来农历新年之际，ATI发布了新的4.1版催化剂驱动，修正了一些Bug，并增强了ATI OVERDRIVE功能。

面对这款新驱动，我们不禁充满好奇，它给我们带来了什么？性能的显著提升？不，在测试了这款新驱动后，我们认为稳定性和可玩性是这款驱动留给我们的最大惊喜。4.1版继承和改良自催化剂3.8、3.9和3.10，值得推荐给ATI显卡用户。让我们暂且抛开ATI和NVIDIA谁强谁高的争执，装上催化剂4.1，激活你的ATI显卡！



新版驱动已将Direct3D与OpenGL设置统一为3D选项。

丰富的内涵——基本3D设置

从催化剂3.8开始，ATI将Direct3D与OpenGL统一集成到驱动面板的“3D”项目内。对于不太熟悉相关设置的用户，除缺省值外，可简单地在“性能”、“质量”和“均衡”3者之间选择，如果要使用到SmartShader特效，则需要通过“使用自定义设置”进行操作。

催化剂4.1的3D选项中提供了非常丰富的设置，这和以往的驱动基本一致。需要注意的是，较早的ATI显卡在很多指标上与主流中高端显卡有差距，但在驱动面板的“兼容性设置”项目却往往比较多：“支持32位Z缓冲深度”对性能有一定影响，建议禁用；“Alpha抖动方式”用于解决Alpha混合时的色斑过渡现象，根据具体情况设置。上述设置是在Direct3D中的区别，OpenGL的“兼容性设置”中也有类似情况，上一代显卡会多出“Alpha抖动方式”选项。

催化剂驱动允许用户非常仔细地调节与性能相关的选项，从而找到性能和质量的平衡点。首先我们必须选择“使用自定义设置”，在Direct3D与OpenGL里基本一致，这里一并介绍。ATI从RADEON 8500开始改进了效率低下的超级采样算法，使用更灵活的多重采样模式进行全屏抗锯齿处理。新一代SMOOTHVISION（2.0/2.1）大幅改善了FSAA性能，它包括全屏抗锯齿（FSAA）以及各向异性过滤（AF），开启这些选项都会降低游戏帧数；但对于性能强悍的高端显卡来说，这点帧数的下降不会对游戏的流畅性造成太大影响，却能有效降低画面锯齿对视觉效果的困扰，因而可以试着开启。

自定义3D图像质量设置。

相对而言，“Mipmap详细程度”与“纹理首选项”对性能影响不很大，建议都设置到“质量”或“高质量”。“等待垂直同步信号”打开时，一些游戏的帧数会与显示器刷新率同步，而“TRUFORM”位移贴图很少得到实际应用，这些设置我们都建议关掉。

好玩——SmartShader的魅力

玩过素描版的Quake III么？想不想体验尼奥在《黑客帝国》里的"真实"感觉？在看腻了枯燥的名词解释以后，ATI让我们第一次感受到DX9特效的乐趣。催化剂4.1驱动为RADEON 8500/9X00等支持SmartShader特性的显卡准备了可自由选择的游戏特效，比较有意思的是，OpenGL选项中的特效较Direct3D中丰富，这在只支持DX8.1的ATI显卡上尤其明显——RADEON 8500显卡中Direct3D甚至没有提供特效支持。

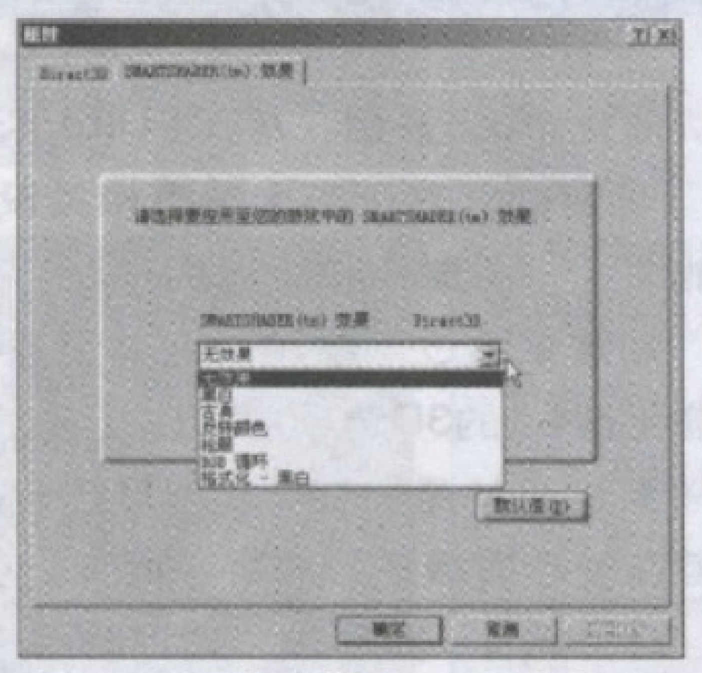
在我们所用的ATI RADEON 9700 Pro显卡上，OpenGL选项中提供了"黑白"、"古典"、"反转颜色"、"枪眼"、"RGB循环"、"格式化黑白"、"格式化彩色"、"素描"、"白色ASCII"、"绿色ASCII"10种特效，Direct3D则只提供前6种。

丰富的SmartShader特效



有趣的"素描"特效

SmartShader特效功能利用Pixel Shader（像素着色器）的渲染能力，对渲染后的显存帧缓存进行着色，从而提供极具震撼力的游戏画面。例如其中的"素描特效"能将画面线条化，突出画面主体，给人强烈的视觉冲击；"格式化彩色特效"适合气氛渲染，它保留高光部分的色彩而将其他部位用黑白显示；"绿色ASCII"让人似乎置身《黑客帝国》的场景，不断变换的字符让人有些几乎无法辨识物体和对手，权当一种特别的体验吧。（**编者注：**为更好地表现SmartShader效果，我们把部分效果的彩图放在了前面的"新品初评"栏目中（P32），以方便大家欣赏。）



Direct3D下特效比OpenGL下少。

稳定，保持稳定——VPU Recover与OVERDRIVE

不少读者对"VPU Recover"都还比较陌生，这个从催化剂3.8开始出现的功能绝大多数时候并不会出现在用户面前，它的作用是记录、发送错误信息以及重置停止响应的图形处理芯片。

由于目前图形处理芯片处理能力相当高，和显卡驱动程序之间的互动也非常频繁，发生错误并非不可能。这其中固然有硬件和驱动的问题，也有游戏、软件本身的设计缺陷，当错误发生时，往往会造成死机现象，这和早期的Win9X系统有些类似。这种死机轻则丢失数据，重则损坏硬件，那么有没有像"WinNT内核"那样的驱动程序呢？答案就是VPU Recover。VPU Recover的工作原理其实并不复杂，它首先重置（Reset）图形处理芯片，阻止发生错误的应用程序对其他正常程序（特别是操作系统）的破坏，然后驱动程序会收集造成错误的相关信息，最后通过电子邮件发送给ATI（当然，发送与否取决于用户）。这里我们罗列出VPU Recover所记录的内容，用户可判断是否有对自己比较敏感的数据：

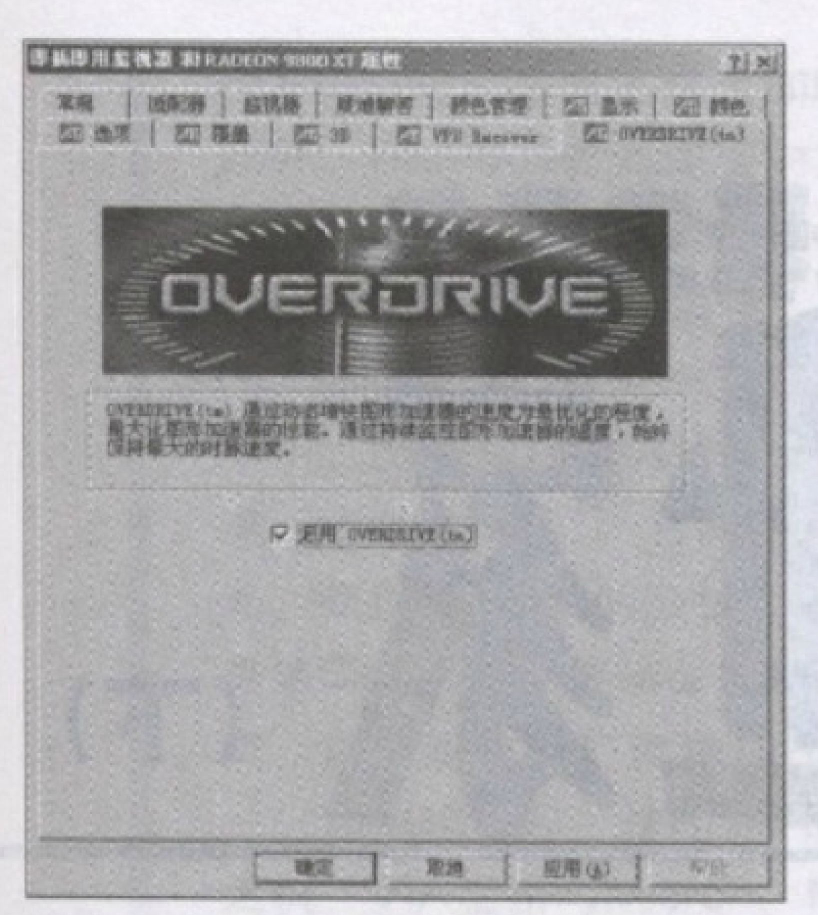


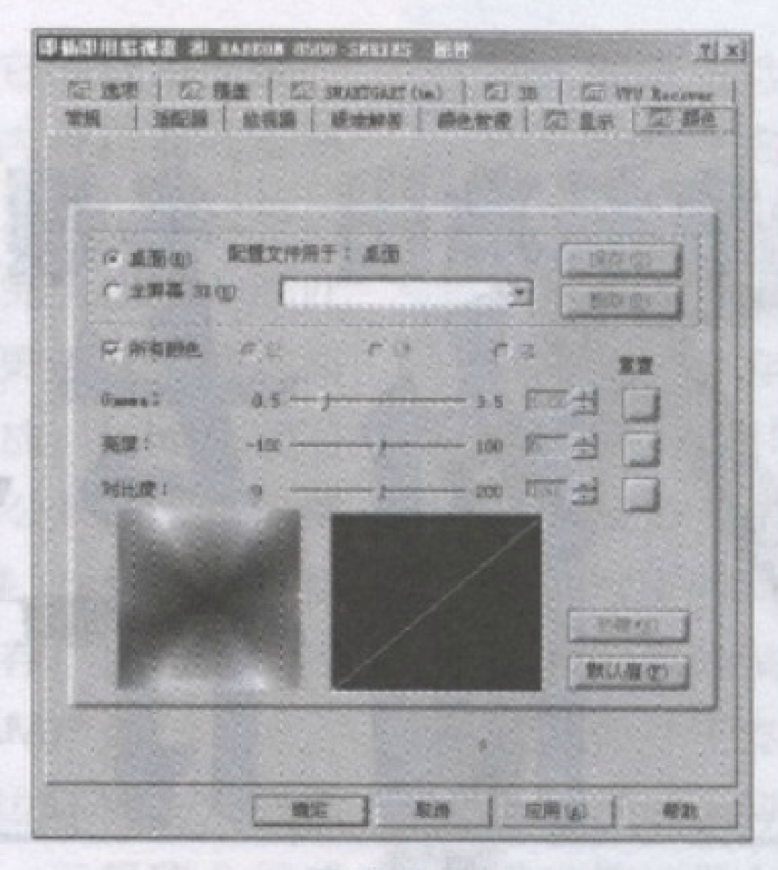
VPU Recover界面

- 图形处理器设备的ID
- 图形处理器厂商的ID
- 图形处理器子系统的ID
- 驱动程序版本号
- 图形帧缓冲的的尺寸
- 内核频率
- 显存频率
- 内部ASIC码状态，包含登记码及命令缓冲数据
- AGP速度
- 主板支持的AGP版本
- 芯片组设备的ID
- 芯片组厂商的ID
- 错误标识
- 系统内存容量

VPU Recover功能的提供很大程度上杜绝了因显卡/驱动错误造成的死机，其意义是重大的，也是催化剂在解决了性能问题后的又一个贡献。我们建议大家打开该选项，必要时为ATI提供相关信息以改进驱动，最终的受益者还是用户。

在保证稳定性的同时，新版催化剂也尝试对显卡增加了动态超频功能，这项技术被称为"OVERDRIVE"。OVERDRIVE功能需要配合RADEON 9800 XT或RADEON


OVERDRIVE界面（RADEON 9800 XT截图）。


色彩选项

热键设置方便了用户。

9600 XT显卡使用，因为只有这两款新的显示芯片才具备内置热敏二极管。在芯片温度较低的情况下，OVERDRIVE会适当提高核心频率以增强性能，而温度提升到一定程度，则会自动降低频率，这和微星最新主板的“动态超频”方式一样。下面是OVERDRIVE功能中温度和频率的对应关系：

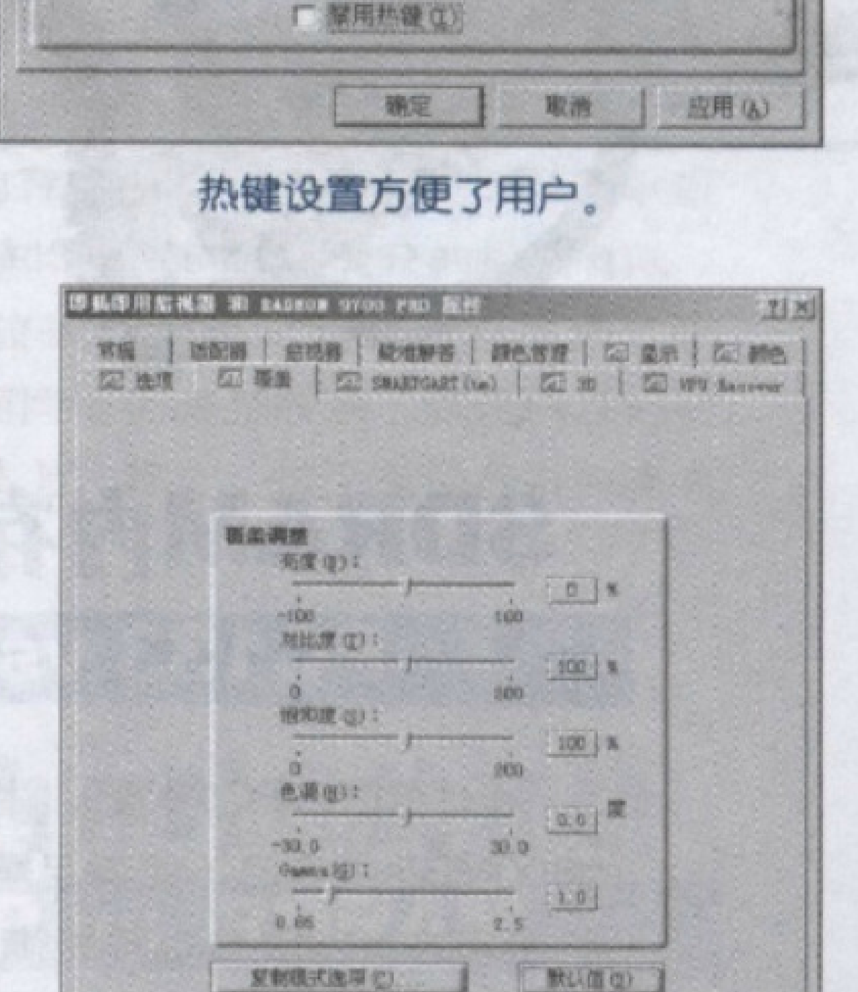
GPU温度	核心频率
56～127摄氏度	412MHz（默认频率）
48～59摄氏度	419MHz
0～-51摄氏度	432MHz

OVERDRIVE免去了安装第三方超频软件的麻烦，且保证了显卡安全，但超频幅度较小，效果不很明显。如果能提供“自定义”的超频方式，用户会方便许多。

关注色彩——用好Color与Overlay

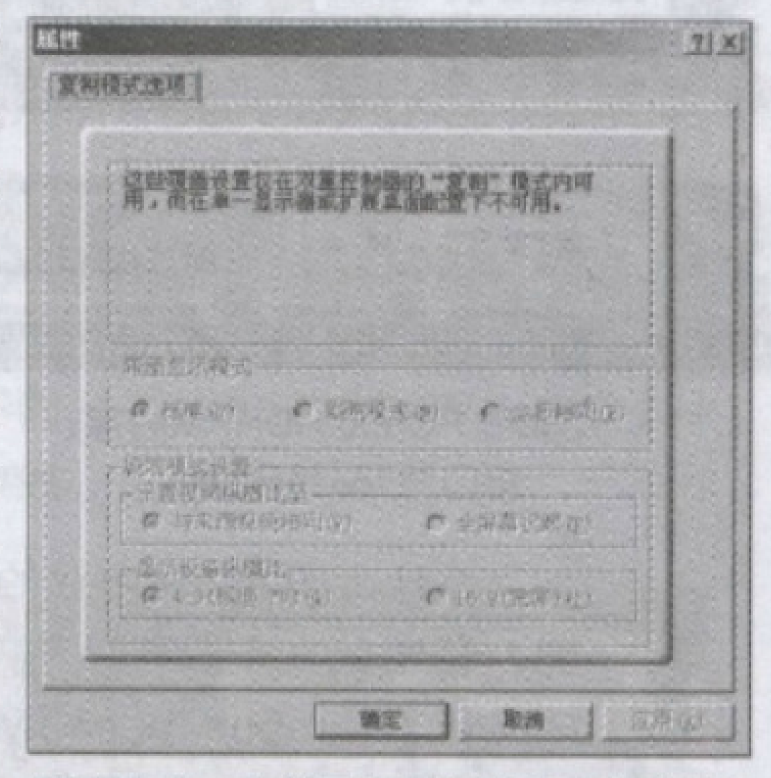
长期以来，大多数用户关注的往往都是新旧驱动的性能差别，而忽视新驱动提供的一些非常实用、有趣的功能。“色彩（Color）”与“覆盖（Overlay）”很早就出现在ATI显卡的驱动里，使用的人却不很多。其实，它们具备很高的实用价值，在性能提升有限的驱动版本中，大家不妨将部分注意力投入到它们之中，会有惊喜哟。

ATI显卡的色彩调节功能很好用，在色彩选项中用户可分别对桌面程序和3D程序进行配置，包括Gamma、亮度和对比度调节。我们可对针对不同的应用软件进行不同配置，并保存为各自的配置文件。“热键”功能为我们提供了方便的切换功能，我们不必退出游戏就能用热键调用不同的色彩配置，直观而有效。


播放视频文件时，覆盖选项才能进行调节。

覆盖（Overlay）主要针对视频回放，和色彩选项一样，它能对视频画面（播放软件需支持DirectDraw模式）的Gamma、亮度、对比度进行调节，这样就不必抱怨某些视频场景中画面太暗了。第一次使用它的用户可能会无处下手，因为在不播放视频文件时，它是不可调节的。打开一个视频文件，再进入驱动进行配置，用户可根据自己的爱好进行调节，该配置将应用到所有视频回放中。

覆盖选项还有一个“复制模式选项”，它只在双显示器模式下有效，一共有3种模式：“标准”模式下，视频播放的画面仅限于主显示器，即使将播放窗口拉到副显示器上，也只能看到漆黑一片；“剧院模式”下，视频会在主副显示器上同时显示，副显示器会一直保持全屏，这时我们还可调节下方的纵横比；“全都一样”模式表示主副显示器的显示方式完全一致。


复制模式，在单显示器状态下不可调节。

总结

随着产品研发能力的增强，ATI驱动开发步伐逐渐加快，最近几款催化剂呈现给我们成熟、稳定、高效的印象，其中丰富的SmartShader特效更让人叫绝。此外，催化剂4.1还解决了一些早期版本中的Bug，在游戏中的表现也更稳定，虽然性能上没有太大提升，但相信在看过本文后，通过优化驱动，你一定能最大限度发挥手中ATI显卡的威力。



江山代有标准出 各领风骚三五年 内存世家（下）

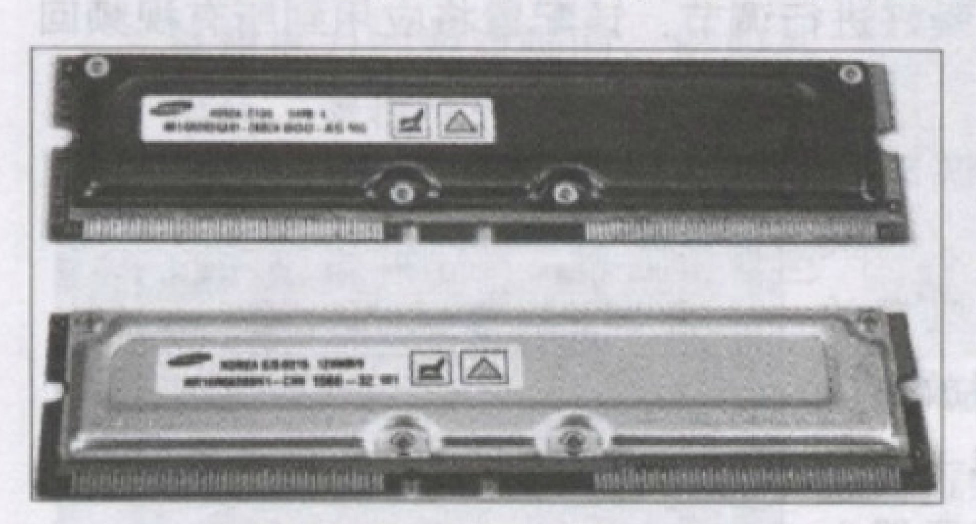
■广东 王洋（本刊特约作者）

SDRAM内存时代的延续

PC133 vs. RDRAM

Intel在推出PC100后，由于技术的发展，PC100内存的800MB/s带宽已不能满足需求，而PC133内存1064MB/s的带宽在Intel眼里也不能满足日后的发展需求。这时，一家名叫Rambus的公司推出的RDRAM内存引起了Intel公司的浓厚兴趣。

Rambus公司成立于1990年3月，上世纪90年代中期推出了一种新型的高速内存——RDRAM。它采用了一种和SDRAM不同的串行结构，使用400MHz的16位总线，RIMM接口（184线），工作电压为2.5V；在一个时钟周期内，它可在上升沿和下降沿同时传输数据，这样实际速度就为400MHz×2=800MHz，理论带宽为1.6GB/s（400MHz×2×16/8），相当于PC100 SDRAM的两倍。



128MB PC800 RDRAM内存，接口为184线RIMM。

为什么RDRAM内存的总线时钟频率可高达400MHz呢？秘密就在于它仅使用了30条铜线连接内存控制器、RIMM（Rambus In-line Memory Modules，Rambus内嵌式内存模块）及μBGA封装技术，通过减少铜线长度和数量降低数据传输中的电磁干扰，从而快速提高内存工作频率。不过在高频率下，它的发热量肯定会增加，因此第一款RDRAM内存甚至需要自带散热风扇；后来经过不断改进，风扇是没有了，但散热片还是少不了。

RDRAM内存首先被应用于SGI的Indigo IMPACT图形工作站。1995年12月，日本任天堂公司发布的N64游戏机采用它作为内存。后来索尼公司的PS2游戏机同样也选用了RDRAM内存。Intel对RDRAM内存更是钟爱有加，甚至称之为“革命性的内存新标准”，并于1996年与Rambus公司签署协议，联合在PC市场推广RDRAM。根据该协议，RDRAM内存将是未来Intel支持的内存标准，而Intel有权使用Rambus公司相关的所有专利技术。

RDRAM、PC133 SDRAM、DDR SDRAM参数对比表

内存/规格	PC800 RDRAM	PC133	DDR266
时钟频率	100MHz	133MHz	133MHz
数据传输率	400	133	133
数据宽度	16bit	64bit	64bit
带宽	1.6GB/s	1066MB/s	2.1GB/s
模块名称	RIMM	168线DIMM	168线DIMM
支持ECC功能	是	是	是
安装方式	成对使用	可单独使用	可单独使用

对于Rambus公司来说，能攀上Intel这个高枝，借助其力量使RDRAM成为PC市场的内存标准，其意义就如同当初IBM选中Intel和微软分别作为PC处理器和操作系统的供应商一样，可谓“钱”景一片光明。而Intel则希望借助“Pentium处理器+RDRAM内存”的封闭体系，一劳永逸地把AMD处理器和VIA等芯片组厂商赶出主流市场。因此，在1999年PIII处理器推出后不久，Intel就发布了配套的i820芯片组，放弃了对SDRAM的支持，只支持RDRAM内存。

然而，RDRAM内存的推广情况一直没有大的起色，主要障碍就是生产成本高，不能得到广泛支持。1999年，128MB的PC800 RDRAM内存甚至卖到了900美元的价格，在现在看来简直是无法想象的“天价”。要生产RDRAM内存，内存芯片和内存条厂商原有的SDRAM生产线必须动“大手术”，投入很大；而且它的生产工艺复杂，9个生产步骤中有4步是在执行检测，非常耗费人力物力。

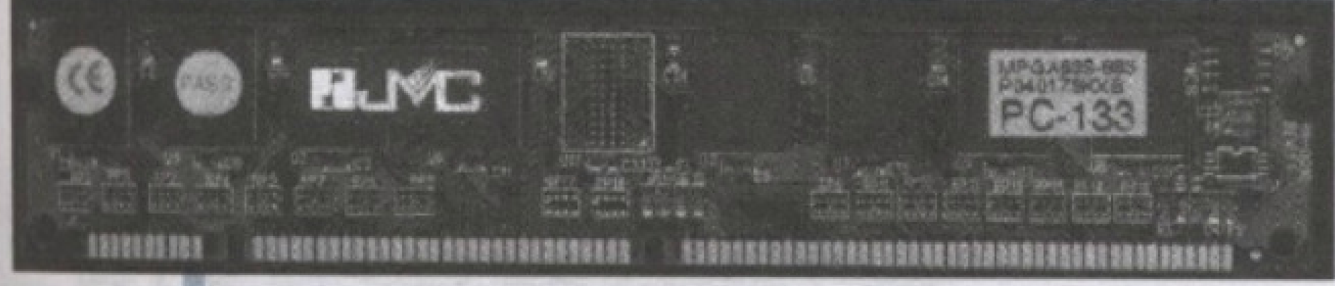
RDRAM的良品率不高也加剧了它的成本问题。此外，Rambus公司还要向其他内存厂商收取昂贵的专利费，这就使得Micron、三星、现代等内存厂商始终对其疑虑重重，不愿完全投入，因此RDRAM内存的供应一直不足，更使其价格居高不下。为保障RDRAM内存的供应，Intel公司可谓“不惜血本”：它向Micron公司注资5亿美元，获得了其6%的股权，对三星、Infineon（前身是Siemens半导体公司）等内存厂商也加大投资，以鼓励这些厂商增加RDRAM产量。

1999年2月，趁RDRAM周边环境尚未成熟之机，VIA宣布与Micron、NEC、三星联合组成PC133标准架构同盟，共同研发PC133内存标准。随后，LG、现代、日立、西门子、三菱、东芝等纷纷加入这一阵营。PC133在原PC100技术规范的基础上进行了一些修改，主要是将频率提高到133MHz，仍带有SPD芯片，只是将其中的一些指标进行了重新定义。PC133的整个制造工艺同PC100基本一样，这使得内存芯片和内存条厂商很容易从PC100转产到PC133。同时以VIA为首的芯片组厂商抓住i820芯片组市场反应冷淡的好机会，在PⅢ平台上推出了VIA 693/694X、SiS 630等支持PC133内存的芯片组，令Intel失去了许多市场份额。

为解决“i820芯片组+RDRAM内存”曲高和寡的问题，Intel只好在主板上增加一个代号为“82805AA”的MTH（Memory Translator Hub，即用于把SDRAM信号转换为RDRAM信号的内存译码中心）芯片，使得820芯片组能够支持SDRAM内存。没想到，这个担当“救火队员”的MTH芯片却出现了致命的Bug，会导致系统不稳定，大批成品主板被迫回收，把Intel搞得焦头烂额，还损失了上亿美元。

MTH芯片把SDRAM信号转换为RDRAM信号。

万般无奈之下，Intel只好忍痛割爱，放弃RDRAM，赶在2000年6月推出了i815/815E芯片组，默默地选择了对PC133内存的支持。这样，PC133终于名正言顺地成为新标准，内存厂商也可放心大胆地开足马力生产。PC133内存的大规模量产，使得原来高高在上的内存价格开始回落，2000年9月一条现代128MB的PC133 SDRAM还要960元，到了10月就只要700元了，11月更跌到400多元。



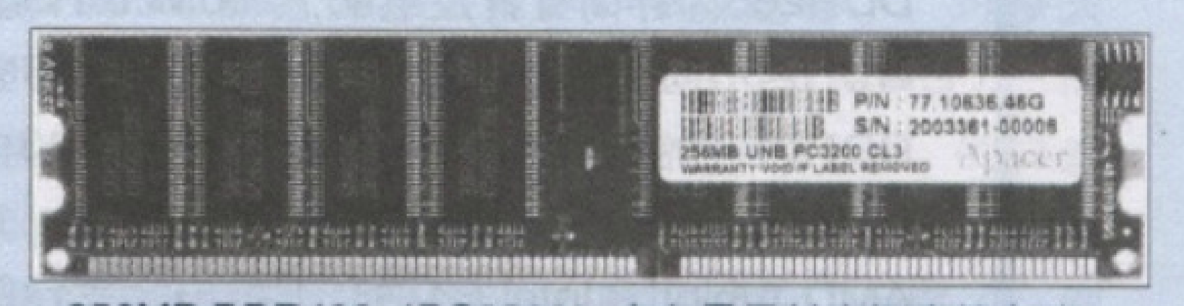
Kingmax的PC133内存采用独特的Tiny BGA封装技术，在市场上风靡一时。

对于Intel公司来说，PC133内存是在没有征得它同意的情况下长大的一个孩子，因此它从内心深处并不觉得PC133内存会有多大出息，而只是一种过渡期的选择，难怪Intel把i815系列芯片组支持的最大内存容量定为512MB。PC133联盟的核心VIA也深知SDRAM带宽提升的幅度有限，不足以在未来较长的时间内充当内存市场的主力。双方不约而同地把眼光放到了取代PC133的下一代内存标准上。那么，这个新的标准究竟花落谁家呢？

DDR内存时代的开始

DDR vs. RDRAM

DDR（Double Data Rate，双倍数据率）SDRAM内存，可以说是传统SDRAM内存的升级版，因此在1999年内存厂商研制这种规格时，曾一度称之为“SDRAMⅡ”。和SDRAM内存相比，DDR内存最重要的改变是在数据传输界面上：它在时钟信号上升沿与下降沿各传输一次数据，因此理论数据传输率是传统SDRAM的两倍，带宽也相应增大一倍。譬如在数据总线频率同为133MHz的情况下，DDR266（PC2100）的带宽就高达2.1GB/s。2001年5月，JEDEC通过了带宽为2.7GB/s的DDR333（PC2700）规格。为保持较高的数据传输率，DDR内存的电气信号和SDRAM有所不同，工作电压为2.5V，内存条针脚也增加到184线。


256MB DDR400（PC3200）内存是目前市场中的主流。

与此同时，Rambus公司也在不断提升RDRAM内存的规格。由于RDRAM的总线频率已很高，可提升的幅度有限，因此Rambus选择了扩大位宽，在16bit RDRAM内存模块的基础上推出了32bit的产品，这样在同样的总线频率下，内存带宽增大了一倍。比如在400MHz总线频率

DDR SDRAM、RDRAM规格一览表

内存/规格	DDR				RDRAM				
工作电压	2.5V				2.5V				
接口	184线 DIMM				184线 RIMM		232线 RIMM		
内存颗粒位宽	4/8/16bit				16bit		32bit		
内存模块位宽	64bit				16		32bit		
规格	DDR200	DDR266	DDR333	DDR400	PC600	PC800	PC1066	RIMM 3200	RIMM 4200
总线频率（MHz）	100	133	166	200	300	400	533	400	533
数据传输率（Mb/s）	200	266	333	400	600	800	1066	800	1066
带宽（GB/s）	1.6	2.1	2.7	3.2	1.2	1.6	2.1	3.2	4.2

下，16bit的RDRAM带宽只有1.6GB/s，和DDR266相当，而32bit的RDRAM带宽就达到了3.2GB/s。为区分不同位宽的产品，Rambus公司开始采用带宽作为产品的标识：原来的PC800 RDRAM就对应RIMM 1600，同样时钟频率的32bit产品就对应RIMM 3200。目前PC市场规格最高的是32bit的RIMM 4200，时钟频率为533MHz。值得注意的是，32bit的RDRAM内存采用的是232线的RIMM接口，和16bit的产品互不兼容。

DDR与RDRAM相比，就带宽而言，当时双方的主流产品DDR266和RIMM 2100（PC800 RDRAM）已是旗鼓相当。RDRAM在这方面的优势主要表现在可采取双通道的形式把带宽扩大一倍，但面对其高高在上的价格，这种优势对于普通用户来说实际意义不大。而DDR内存却有其他RDRAM不具备的优势。首先，由于它是在SDRAM内存的基础上开发的，制造工艺改动不大，内存制造商的生产线改造成本较低；其次，它不像RDRAM内存那样需要缴纳巨额的专利许可费用，这对于利润越来越薄的内存厂商来说很有吸引力；第三，这个规范获得了广泛支持。1999年4月，由Micron、三星、现代、NEC、东芝、日立、富士通、三菱等20家内存和周边厂商组成了AMI2（Advanced Memory International 2，国际高级内存2代）联盟，共同推广DDR SDRAM内存，并得到了AMD和VIA、SiS、Ali等芯片组厂商的大力支持。

RDRAM内存规格最高的RIMM 4200

对于AMD公司来说，Athlon处理器高达266MHz的FSB（前端总线）早就对内存带宽“嗷嗷待哺”了，如今DDR266内存简直就是绝配，200MHz FSB的Duron处理器和DDR200同样也是如此，因此AMD毫不犹豫地推出了支持DDR内存的AMD 760芯片组。在PC133内存上大出风头的VIA公司这次也是DDR阵营的中坚力量，两面出击，分别在AMD Athlon和Intel P4平台上推出了支持DDR内存的KT266和P4X266芯片组。

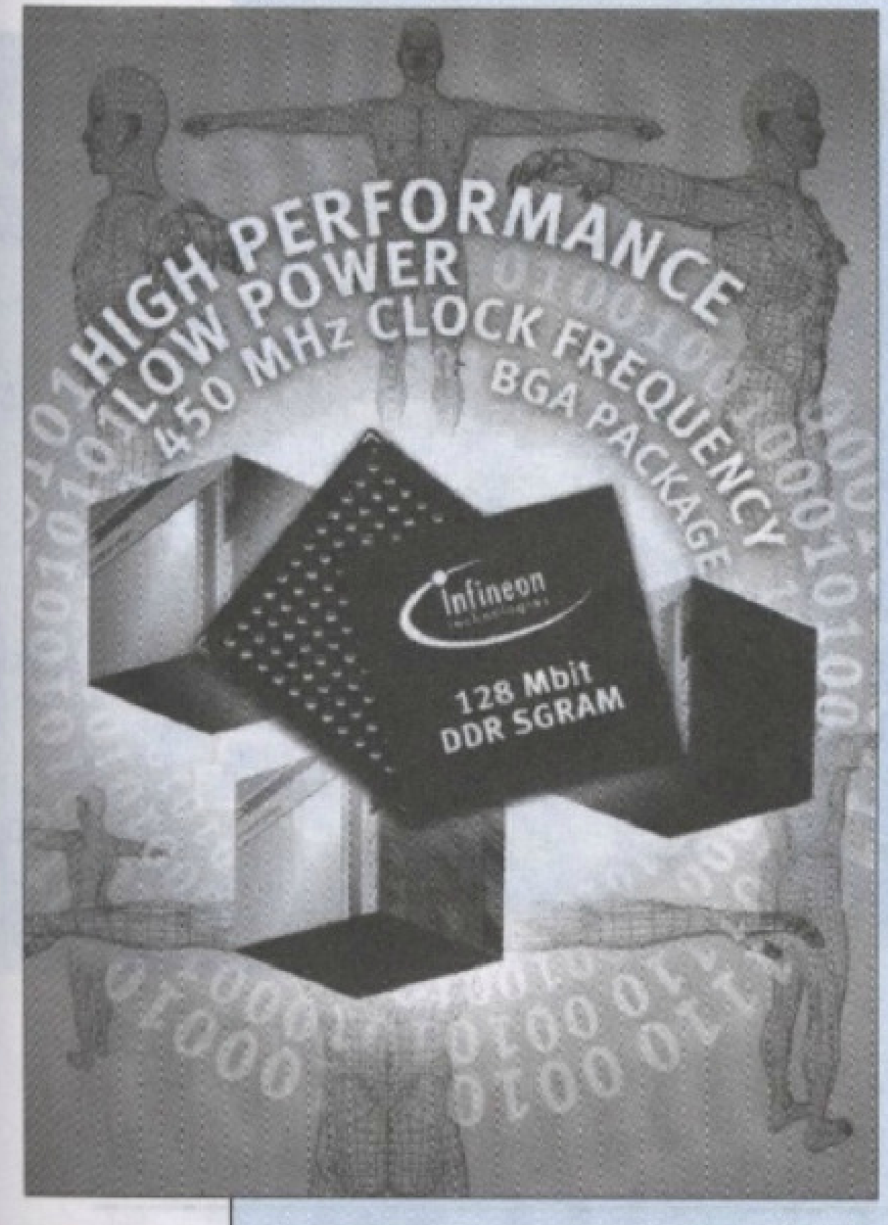
而Intel的做法却很让人费解。虽然当初推广PⅢ+RDRAM平台时碰了一鼻子灰，以至于Intel的贝瑞特总裁气恼之下说“和Rambus公司的合作根本就是个错误”。但当P4处理器上市时，Intel用来配套的i850芯片组，竟然仍选择支持在2000年让它丢尽颜面的双通道PC800 RDRAM内存。从技术上讲，双通道PC800 RDRAM内存高达3.2GB/s的带宽的确和P4处理器400MHz的FSB很相配，相对于当时DDR内存中最高规格的DDR266来说，有技术上的先进性。不过，当初影响RDRAM内存被接受程度的障碍，诸如工艺复杂、废品率较高、产量低及专利费昂贵等不利因素，并没有得到明显改善。在这种情况下，Intel还是对其如此“痴情”，实在令人费解。

和当初i820的遭遇一样，i850芯片组同样由于RDRAM内存价格的原因始终没能完全普及。Intel不得不在2001年第3季度推出只支持PC133 SDRAM的i845芯片组，这种“头大脖子细”的搭配实在提不起用户的兴趣。Intel毕竟老谋深算，不会“一条道走到黑”。面对VIA和SiS支持DDR内存的P4芯片组P4X266和SiS 645不断抢占市场份额，终于顶不住的Intel于2001年底发布了支持DDR内存的i845D芯片组。这一切似乎是当初PC133那一幕的重现，遭受挫折的还是Intel，最失望的还是Rambus公司。只不过这次双方没有像上次那样公开指责，而是选择了“平静地分手”。2002年秋季，在Intel开发者论坛（IDF Fall 2002）上，Intel宣布将放弃对RDRAM内存在PC和工作站市场的支持，转而支持DDR内存，原因是“DDR是最普遍的内存，我们要跟随主流的脚步”。

此后，DDR内存进入了快速发展阶段。随着产量的放大，它的价格逐渐逼近同等容量的PC133内存，到了今天相同容量的DDR266甚至比PC133内存还要便宜，256MB内存已成了基本配置。同时，DDR内存的规格也在不断提升，就在Intel和Rambus



双通道DDR成为内存技术的一个新热点。



用作显存的（DDR）SGRAM是内存家族的一个重要分支。

公司“拜拜”后不久，2002年12月，带宽高达3.2GB/s的DDR400正式被JEDEC通过，成为目前DDR内存最高的规格。到了2003年，伴随着Intel 865/875系列和NVIDIA nForce2系列芯片组的逐步普及，双通道DDR成为内存技术的一个新热点，它使PC的内存带宽增大了一倍，成对使用的要求也推动主流的内存容量从256MB向512MB迈进。

眼巴巴看着DDR内存一路高歌猛进，RDRAM内存成为新标准的希望第二次破灭了，而且很可能是永远破灭了。因为更高规格的DDR-II甚至DDR-III内存都已提上议事日程。

未来之路

DDR-II、DDR-III

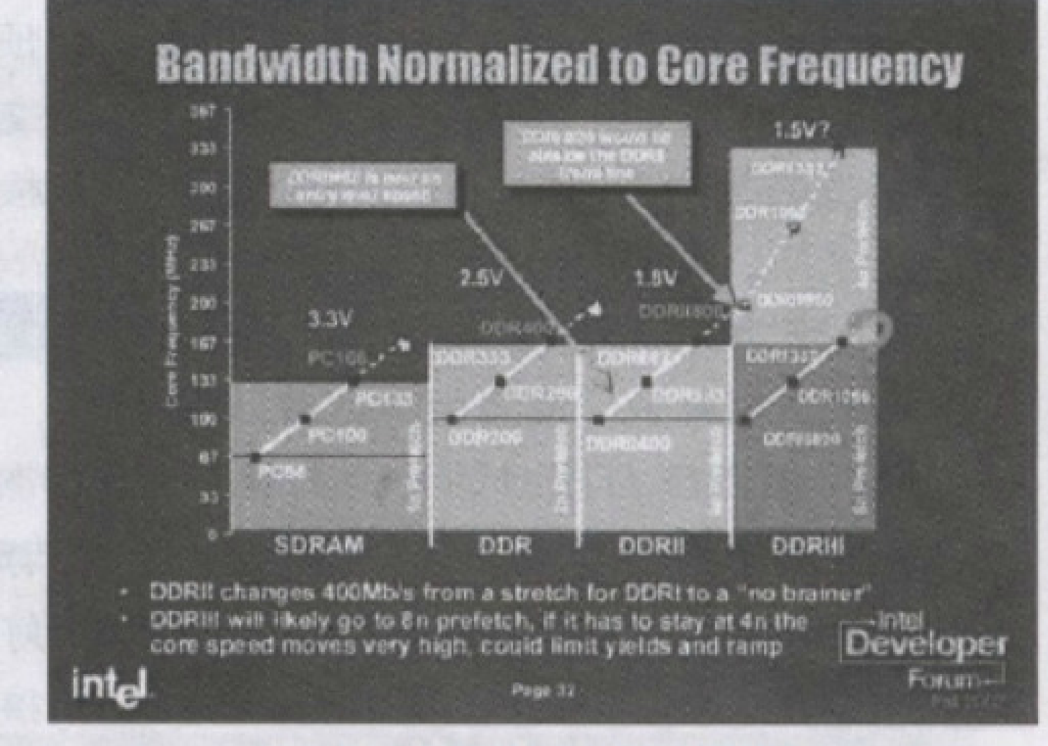
从PC133、DDR与RDRAM两次较量的过程中，我们可以看到，最终胜出的都是在性能、成本和兼容性方面兼顾的产品。那么在DDR之后会是什么样呢？市场同样还是需要这样的产品，那就是性能比目前的DDR更好，同时又尽可能兼容目前架构，可让业界实现平滑过渡的产品。在这样的情况下，我们迎来了DDR-II。

DDR-II的工作电压为1.8V，接口采用240线（DIMM），存取时间在1.8ns～2.2ns之间，低于DDR内存的2.9ns。目前设计的规格包括DDR-II 400、DDR-II 533和DDR-II 667，带宽分别可达3.2GB/s、4.3GB/s和5.3GB/s。DDR-II和DDR内存的最大不同，是对数据包的预读取位数从原来的2bit提高了4bit，因此使得内存传输速度加倍。这样，当内存总线的工作频率（即外部时钟频率）为266MHz时，尽管内部时钟频率只有其一半（133MHz），也能获得约4.3GB/s的带宽（64位总线宽度下）。较低的内部时钟频率能有效降低内存制造的难度，从而降低生产成本。

DDR、DDR-II内存对比表

内存/规格	DDR	DDR-II
工作电压	2.5V	1.8V
接口	184线（DIMM）	240线（DIMM）
封装形式	TSOP-II/CSP	FBGA
预读取位数	2bit	4bit
内存总线频率（MHz）	100/133/166/200	200/266/333
内存核心频率（MHz）	100/133/166/200	100/133/166
数据传输率（MHz，64位）	200/266/333/400	400/533/667
带宽（MB/s，64位）	1600/2100/2700/3200	3200/4200/5400

根据2003年Intel开发者论坛透露的信息，DDR-II将在2004年开始应用于PC，而数据传输率高达800MB/s、1066MB/s和1333MB/s的DDR-III标准也已开始规划。除数据传输速度的提升外，DDR-III内存的工作电压将降低到1.5V，甚至最后达到更低的1.2V，对数据包的预读取位数将从DDR-II内存的4位增大到8位。预计DDR-III内存会在2006年以后应用于桌面市场。



DDR-II和DDR-III的发展规划

从“内存世家”的发展历程来看，通常一项主流内存标准独领风骚的时间也就三到五年。随着CPU主频和外频的大幅度提升，要提高系统的整体性能，越来越依赖于内存子系统的改善。尤其是近年来CPU外频的提升幅度非常惊人，800MHz的FSB已走入大众市场，自然会对内存的速度和带宽提出更高更迫切的要求。可以断言，今后主流内存标准的寿命肯定会更短，很可能缩短到两到三年。按照这个估计，DDR-III内存大概会维持到2009年。

那么此后会是何种内存标准呢？要想做出准确的预测很困难。我们不要忘了，连比尔·盖茨都曾在1983年断言内存只要640kB就足够了，可今天PC机的基本内存配置已是256MB～512MB了。而且，大家还在谈论马上要面临的“4GB”的容量限制，因为对于Pentium、Athlon这些32位CPU，最大寻址空间也就4GB。从640kB的“足够了”到4GB的“还不够”，也就只有短短的20年时间。

因此，即使谈论6年后的内存标准会花落谁家，也只能是猜测罢了。我们唯一可以肯定的是，那时胜出的一定是一个在数据存取速度、带宽上都有优势的标准，当然，这个标准还必须在转产和大规模生产方面具有成本优势。这就权当是确定“内存世家”发展方向的“三个有利于”原则吧。P



电脑采购之降龙18掌

在如今这个商品社会笼罩下的电脑市场里，JS越来越多，我等DIY爱好者如何应对呢。笔者喜欢DIY，也是一名古代军事爱好者，结合自己数年来在电脑城中装机的经历，为看官们写下这电脑采购之"降龙十八掌"。

■北京 杨国强

商家与配件选择阶段

苦肉攻心

首先，逛电脑市场时不要穿有钱人的装束，这样人家就知道你很有"米"。着装比较淡一点，然后在谈单时无意中透露自己是学生，想买电脑来完成学业，家里也不宽裕，同时也尽量表露自己对DIY的兴趣和爱好。许多电脑城里的人士都是这么过来的，如此一说，"宰"你也不会那么狠了。但超级JS兴许不买你的账，最好的方法自然是通过不断走访市场和阅读报刊，来了解相关硬件知识和行情了。

关门放狗

"咦！旺财去哪里了？快找找先。"这里的旺财是指DIY高手。对那些本来就不熟悉电脑的朋友来说，为防止被JS狠狠砍上一刀，只有寻求高手通行了。需要提醒的是，"旺财"最好是亲朋好友中的DIY高手，找外人则要防止其和商家串通，吃你的回扣。"关门"，这还用说，要人家帮忙，多少得意思意思，至少下趟馆子。当然购买过程中自己也要察颜观色，小心谨慎不为过。

空城计

这本是诸葛老儿的招，如今我们也不妨借来用用。"空城"，自然是身上不带现金或只带接近预算的金额去电脑城配机。这样一来能减少心里负担，不必对不起血汗钱；二来可避免被商家误导，为追求高配置而浪费预算；三可减少选购过程中的顾忌，携带大笔银子在拥挤的电脑市场中穿梭可不轻松。

反客为主

通常，顾客进入店铺，商家一般都会主动询问客户的需求，并向其推荐高利润的配件产品。对此，DIY爱好者可反客为主，不等商家开口，直接把事先写好并经高手揣摩指点的详尽配置单给商家，然后把期望价格说出来。商家一看，心里就有底，知道你至少不是一无所知的菜鸟，如此你就能把握购买的主动权，坚持自己定下的预算和配置，接下来砍价时也直接明了。

假痴不癫

藏起DIY爱好者的身份，以"初级菜鸟"的面目闯电脑城，商家自然不会有防备。如此一来，就能从中辨识哪些商家比较"奸"，哪些比较诚恳，为之后的配机过程提供参考。也可在挑选配件的过程中任由商家表演，最后拿出自己的配置单，言明不准改，如此多数可打击商家耍奸的信心，也能让自己保持一种清醒状态，不被商家的花言巧语所动。

美人献媚

笔者首先感到"肉麻"和"汗颜"，因为很多商家的促销小姐并非个个都是美女。但她们可发传单、可拉人、可谈单，还会给DIY爱好者灌迷魂汤，让你自己都不知道怎么回事，就抱了台高价电脑出来。古人说"英雄过美人关"，那么就不做英雄罢，先做小人：挑选商家和配置时要比MM脸皮更厚，心思要更缜密，必要时用走人威胁；谈得累了，也可开开玩笑缓和气氛，为下一步谈价埋下伏笔。

远交近攻

对购买目标中的商家，可先在那里买点鼠标、键盘等小配件，或隔几天就去逛逛，询问一下配件情况，和商家混熟，此为近攻。这样坚持的时间一长，忙碌的商家潜意识中就会产生一个印象：此人常来电脑城，行情弄得熟，不好糊弄。至于远交呢，可在选购过程中放话给商家：以后还要帮朋友购置几台电脑，现在我买的这台可别耍我。为了留住回头客，有远见的商家都不敢在配件上做得太过。

金蝉脱壳

如果商家是你的朋友，或者商家热忱的服务态度让你难以拒绝，但你却从内心（因为配件质量、品牌、价格、厂商服务等）不愿在该商家配电脑，为避免尴尬局面，就需要用金蝉脱壳的计策。可在谈定之前告诉商家自己要去银行提款，这一去便有了缓和之机，如和同行的"高手"商谈该配置是否合适（在商家处有些话不好言明），确认不适合后可用银行取不到钱等理由，委婉地告诉商家取消这笔业务。

价格商谈阶段

擒贼擒王

不要找那些商家中刚入行的装机小工谈价，因为他们对价格没有大的调节权，利润低了人家也不好混，这么谈下来也少不了多少价钱。因此最好去找商家的大小老板（门市经理），直接把价格摆明，然后露一手自己在DIY上的认识，门市经理明白后，一般会给你比较合理的价位。在这个过程中，如商家装蒙，那就是当你是菜鸟，无诚意便可走人。

（勿）打草惊蛇

不要一到商家谈单，就透露出非买不可的念头，尤其是看到那些柜台上心仪的样品（样机）时，应尽量将表情深藏不露。如果你的心思一眼就被商家看穿，想大幅砍价几乎不可能了。这时切忌一味央求商家便宜点，而应该拿出去别家买或改天买的脾气。如此，商家自会察颜观色，作出让步。另外，应尽量避免在周末或节假日去买，那时电脑城中人多，生意好，不好讲价，商家态度也往往容易怠慢。

围魏救赵

在选购过程中，若商家的某个店员认定客户是个菜鸟，不肯降价钱，这时可语言含蓄地表示厌恶，表达不愿和该店员继续谈单，而选择旁边的另一名店员谈（许多大的装机店里，各个业务员之间也有竞争）。待彻底冷落当初那个店员，再找其表达诚意，这时店员也懂意思，心理和价格上也不敢那么狠了，若该店员仍执迷不悟，可换一家店。

连环马计

此招不大好使，需要用此招的DIY爱好者心思缜密，善于攻心才成。简单地说，就是设局让商家钻进去：通过在不同的商家讨得配置报价，把竞争者的价格添盐加醋地透露给商家，惹其恼火；一旦商家认为竞争者是铁定了和自家作对，那该商家往往会以其能承受的最低价出货来争口气……但只有熟悉电脑城环境和行情，有相当经验的DIY爱好者才能用此招达到一定功效。

树上开花

“树上开花”意味着借机制造声势，把不可能的事情变为可能。反映在选购电脑方面，有条件的可借助电脑城中工作的亲朋好友，利用其关系在配机中拿到内部价或员工价（品牌电脑和兼容电脑都适用，但要防止对方反吃一口回扣）。另一方面，也可在店面上先候着，如果周边有其他顾客开始装机，不妨借对方的最后装机单瞧瞧，多了解其中的价格。如此举一反三，多走几家门市，定能对价格了如指掌，装机谈价也就轻松多了。

瞒天过海

店员在给客户谈单时，如果客户向店员询问多个品牌、型号的配件价格，店员往往会记不清楚，就会去跟其他同事查询该配件成本价。这时，如有人协助跟上，从旁听得价格，岂不美哉。另外，在谈单最后时刻，客户若还想再砍下一点价格，商家一般会飞快地在计算器上再计算一遍成本和利润，这时如果窥得计算器上的数字，自是大大有利。如被商家发现也不必惊慌，顾客在没交钱之前是上帝，大不了走人。

出货与装机阶段

过河拆桥

这是双向的，一方面要提防商家在你交过订金后，编造各种理由不照配置出货。对此，商谈价格时应先在配置单中注明各种配件的具体型号（厂商、型号、简化版、豪华版、普通版等）、技术规格（DDR或SDR显存，位宽、频率是多少）、包装形式（盒装，散装），并先言明不准商家以缺货的理由更换配置。至于用户的过河拆桥，则是把为让商家降价而许下的承诺（比如下次再带朋友光顾）不当一回事，如果对该商家的服务比较满意，应保留和商家的粗浅交情，以备日后之需。

指桑骂槐

在商家欲对顾客使“奸”之前，当面陈述别家JS的恶劣手法。一可发泄怒气，二可警告商家，三可表明自己能识别这等手段。如此，商家人员必有所顾忌，不敢和正发火的顾客正面冲突，诸如换货、推销积压产品的常见手段就使不出来了。即便你没有此类体验，也借鉴其他朋友的“受害体验”，提醒商家自己不是好欺的“菜鸟”。

偷梁换柱

DIY爱好者一般不会使用这等卑劣手法，但一些电脑城中的JS却是使用此手法的好手，比如把谈定的名牌配件换成杂牌配件，把新配件换成二手配件，把盒装产品换成散装产品，把“豪华版”显卡换成“简化版”显卡，把正品硬盘换成水货硬盘等，这些行为往往在装机过程中由装机员暗箱操作，很多都是钻了装机单填写不详的空子，对此选购电脑时应坚持在装机单上注明每个配件的型号、技术规格、封装形式及质保期限等，还应该在装机的过程中注意观察，完成后进行验货和“烤机”。

顺手牵羊

不要误会，绝不是让你购买电脑时趁机在商家那里揣上一些配件不给钱就跑路。笔者的意思是，厂商随产品附赠的东东要记得向商家索要。因为厂商们为促销，经常会随产品附赠一些小礼品，比如软件光盘、鼠标、瑞士军刀、手表、时尚T恤、背包等东东。而商家往往会把这些消息对顾客隐瞒，再把赠品“内部消化”。因此，大家要多从各种媒体上了解厂商促销信息（特别是自己青睐的品牌和产品），也可通过在电脑城内往返于同一品牌的多个代理商之间收集信息。P

你Q我Q大家Q

——玩转主流IM软件

■四川 老莱

用即时通讯软件（IM）聊天是大家在网上交流的主要方式。目前这类软件更新很快，除了文字聊天外，提供的功能越来越多。目前新版本的IM软件为我们带来了哪些实用而有趣的新功能呢，我们该怎么来玩呢？我们将在本文中为你带来一些答案，以便你能找到更适合于你的IM软件，并充分利用其酷炫的新功能。

一、QQ篇



图1

作为国内使用最广泛的即时聊天软件，QQ更新换代的速度很快，而且几乎每推出一个重要版本都会带来许多又酷又炫的新功能。其中腾讯QQ2003 II 简体中文版为目前最新的正式标准版本，该正式版本修正了接收特定代码退出、使用共享文件夹时可能会发生程序崩溃、视频聊天退出时可能发生程序崩溃等Bug，而最新的QQ2003 III 测试版相比QQ2003 II 正式版更增加了如下重要功能（图1）：

①增加DIY（自定义）面板，自由添加Web页面；

②自定义动态表情，灵活的快捷键设置；

③批量导入导出，人性化的表情联想功能；

④个人好友提示设定优化，可同时对所有好友进行上下线提示设置；

⑤集成最新腾讯TT浏览器，提供自由切换通讯模式的选项；

⑥好友备注信息免费上传服务器保存。

推荐软件： 腾讯QQ2003 III Build0117简体中文版

下载地址： http://im.qq.com/qq/mo.shtml?/download/qq_2003_3_b0117.shtml

1.资讯

相比QQ2003 II 简体中文版，QQ2003 III 简体中文版增加了“内容资讯面板”和“自定义面板”两项重要选项，其中在“内容资讯面板”中不仅可查看当日最新的新闻及各种资讯，而且可在其中及时查到天气、运程等。例如我们要查看重庆今天的天气状况，只需在该界面“气象站”一栏中选择“重庆”，在打开的新窗口中即可显示出重庆今明两天的天气状况。

2.在线查/杀毒

在“自定义面板”一栏中，QQ2003 III 简体中文版更是增加了“在线查/杀毒”功能（图2）。其捆绑的在线杀毒控件是瑞星的在线杀毒ActiveX控件，该在线杀毒软件可直接在IE5.0及其以上版本浏览器中使用，能时刻保持最新版（采用瑞星杀毒软件2003版同步引擎）。可手工选择是所有文件查/杀毒，还是压缩文件、程序文件、引导区或邮箱文件查/杀毒，从而大大提高在线查杀毒的效率。其在线查毒是免费的，但在线杀毒要收费（在线杀毒可参看本刊2003年23期《在线杀毒概览》一文）。

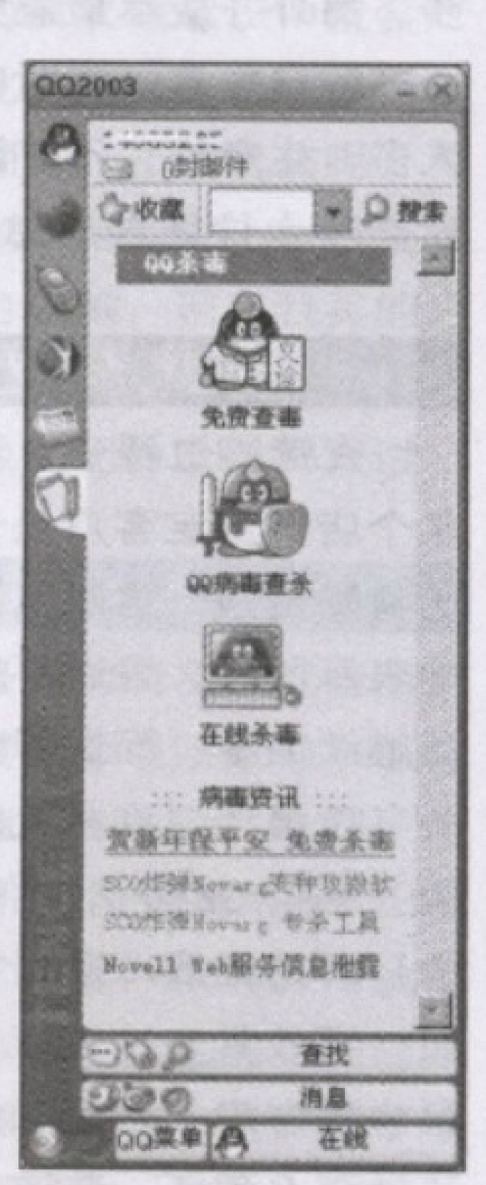


图2

3.QQGAME

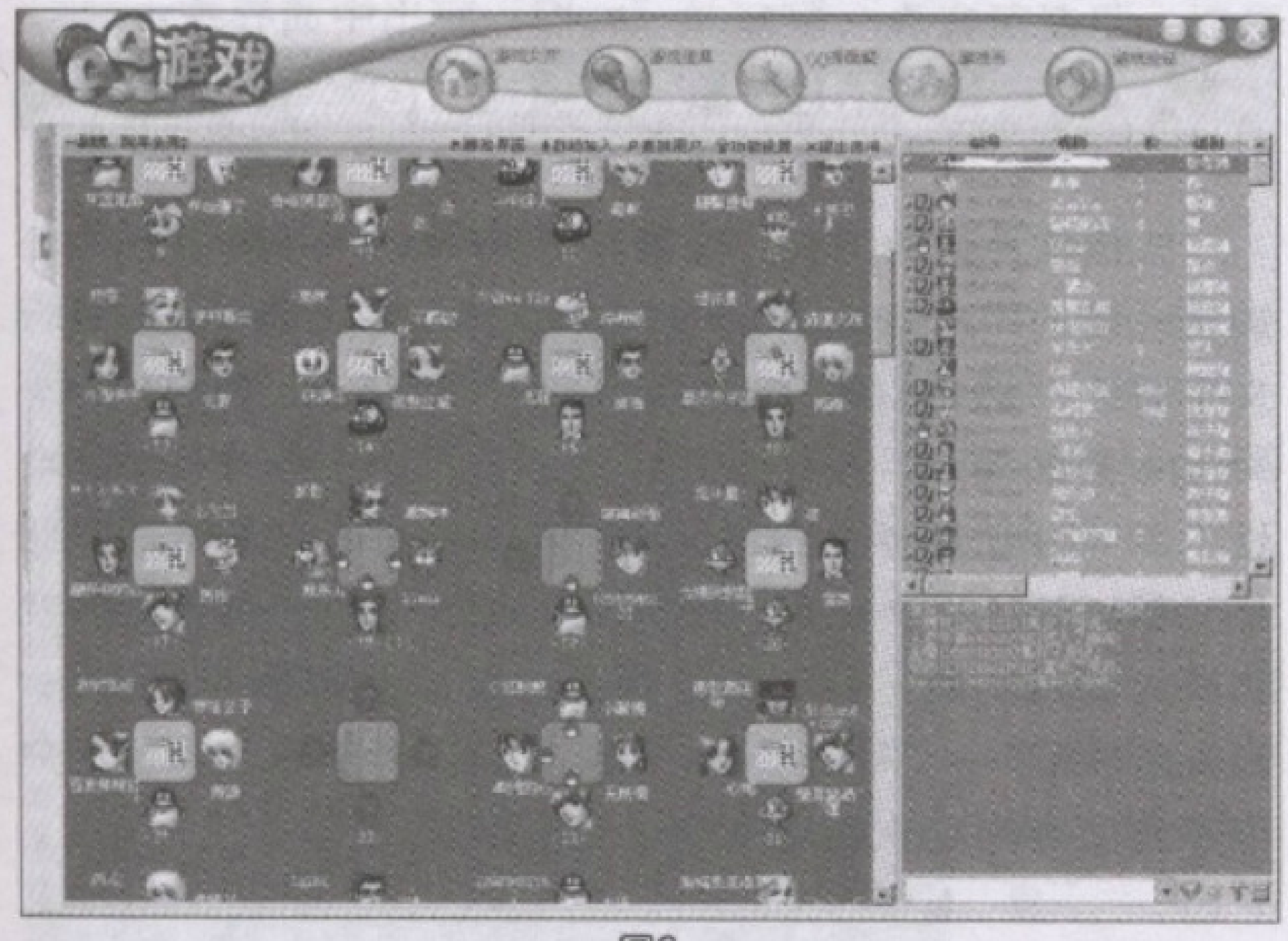
随着网络和宽带的进一步普及，各种基于服务器的在线游戏平台如雨后春笋般出现。腾迅QQ2003 III 测试版中也捆绑

了一个新型的在线游戏平台，想来试试吗？

①在“QQ菜单”中选择“娱乐”→“QQ游戏”，进入“QQ游戏”网站。

②鼠标双击“QQ游戏”主界面左侧游戏列表中的游戏，选择一个服务器进行游戏的下载及安装。

③安装好后，点击该游戏前的“+”号，在展开的列表中


图3

选择一个游戏室进入（图3）。

④进入后，选择一个空座位坐下，进入游戏界面后，点击“开始”按钮即可开始进行（或等待进行）游戏了。

当然，你也可以直接点击好友名字，然后选择“一起玩游戏”，和你QQ上的好友切磋一下。

QQGAME的“梭哈”游戏中有竞技场房间，也就是后面带着金额的房间。在竞技场房间内游戏，赢家会赢取输家的游戏币，当你的游戏币累积达到一定数额，可按照一定的比例回兑成Q币。此外，QQGAME的道具功能也比较有特色，例如“负分清零”道具，使用该道具后你的游戏记录将恢复初始状态，但游戏币数量保持不变；再如适用于牌类游戏的“机会主义”道具，该道具可使用8次，在游戏开始前使用，从游戏中胜出，事先使用该道具的玩家可获得应得游戏币的2倍，当然购买这些道具你需要有足够的游戏币才行。

4.即时视频播放

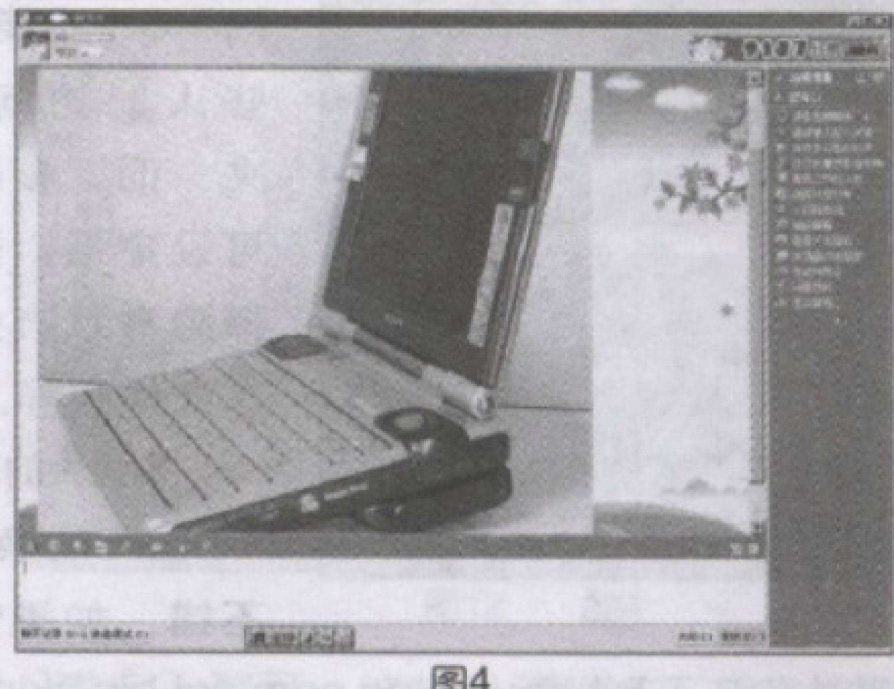
文字和图片满足不了大家对动态信息交互的需求，语音、视频聊天渐成潮流，QQ也逐步加强了这方面的功能。在新版中，除了可用话筒、摄像头进行音、视频聊天外，还可向你的好友播放录像，它包括两种播放模式：

①直接在对话窗口菜单中点击“给好友播放影音文件”，在本地硬盘上选择视频向你的QQ好友播放；

②通过点击对话窗口菜单进入语音视频聊天界面，在和对方建立连接后，直接在本地硬盘上选择视频向你的QQ好友播放（要使用这些功能必需要求双方同时在线，而且双方均需使用QQ2003 II及以上的最新版本）。

5.超级图片功能

“工欲善其事，必先利其器”，除了提供多种动态场景功能，在QQ2003 III版中，QQ的图片发送功能进一步增强，除了支持对静态图片的发送外，对动态图片发送的支持进一步增强，可以说QQ2003 III版的图片发送功能是目前各种IM软件中最强大的（图4）。这些图片你可从网上下载或从屏幕截取，把你复制好的图片直接粘贴到对话框即可。复制粘贴图片可以有几种方式：


图4

①在QQ聊天对话框中，选择“发送图片”按钮，从你的电脑里选择图片进行发送；

②从IE浏览器中直接拖放到输入栏中；

③用各类图片浏览工具（ACDSee、Photoshop等）打开图片后，按Ctrl+C，再在输入栏中按Ctrl+V；

④点击对话框中的“捕捉屏幕”选项，进入屏幕捕捉状态，用鼠标左键选择目标进行捕捉，点击鼠标右键或Esc退出捕捉，在选取的范围内双击鼠标左键确定，选定的图片将直接捕捉到对话框中，可以实时发送（图5）。



图5

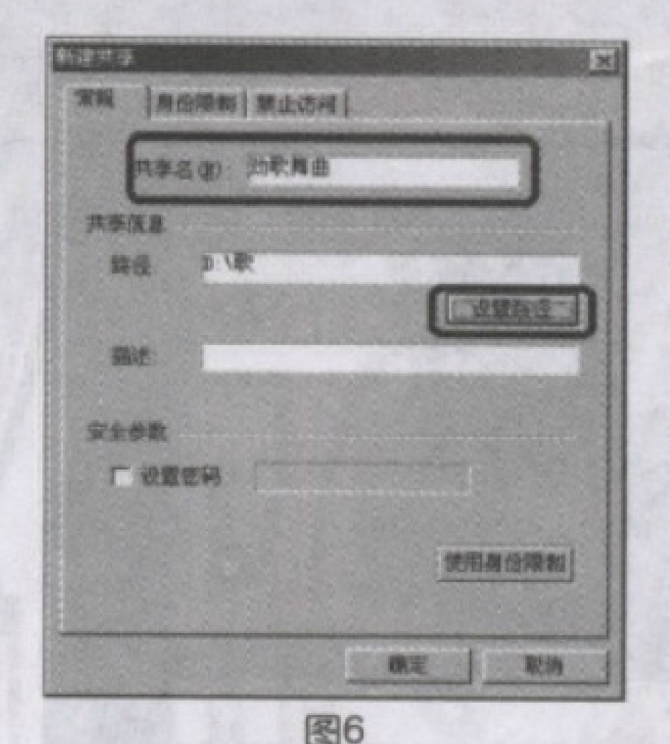
6.文件夹共享功能

QQ2003 II版以后的“共享文件夹”功能，可为你很方便地提供远程电脑间类似局域网一样的文件夹共享。这样，你既可将自己的文件共享给QQ好友，也可下载QQ好友共享的文件，实现双方文件实时交换，而且传送文件支持断点续传。

①通过点击“浏览共享文件”→“浏览共享”可以浏览并下载对方共享的文件——只需对要下载的文件点击鼠标右键弹出功能菜单，选择“保存”即可。

②点击“浏览共享文件”→“文件传输”可查看文件传输的状态、发送者、文件大小、传输速度等具体信息（速度能达到20kB/秒）。

③通过点击“浏览共享文件”→“我的共享”，可以把本地机器上的文件共享给QQ好友。其中“新建共享”，可以建立自己的共享文件，先任取一共享名，然后指定需要共享文件的路径，“确定”即可（图6）。此外，其“常规”、


图6

“身份限制”、“禁止访问”3个功能选项可以设置哪些人能访问你的共享文件夹，而“参数设置”选项中可设定最大连接数，可以选择隐身状态是否允许浏览共享文件夹等。

7.强大的表情功能

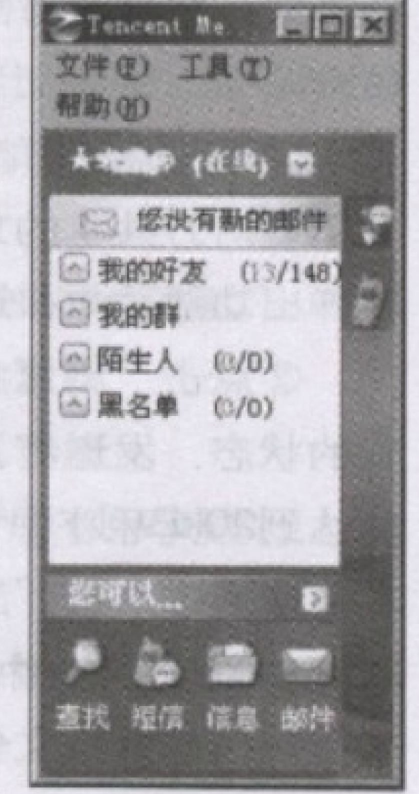
QQ的换肤功能做得一直不错，如果你需要更多的皮肤，你还可到http://im.qq.com/cgi-bin/skin/skin下载。除此以外，在QQ2003Ⅲ系列版本中，QQ的表情功能进一步增强，可以说2003Ⅲ版中的QQ表情功能是目前所有IM软件中最强大的，其不仅将以前默认的表情图标做成了动态格式，支持大图片，而且自定义表情也加入支持动态GIF的功能，更爽的是QQ2003版支持批量输入表情功能，可以导入整个文件夹下所有图片，这样不管是UC、雅虎通或MSN Messenger的官方、网友自制表情图片还是其它图片，QQ都能快速地统统收下（图7）。

图7

8.网游版QQ（http://im.qq.com/qq/mo.shtml?/download/mmog_qq_10_beta1.shtml）

网游版QQ是腾讯公司专门为游戏玩家们推出的一款网游版即时通讯软件，基于游戏平台使用，使QQ融合于网络游戏的全屏界面，解决了以前游戏和QQ在不同界面切换的不方便问题，满足游戏玩家们的需求。目前确定支持的游戏有：《传奇2》、《传奇3》、《剑侠情缘网络版》、《魔力宝贝》和《凯旋》等。

网游版QQ的主界面非常小巧，与游戏界面融为一体，不会影响游戏的正常进行，带给玩家在游戏中与QQ好友互通的一种全新体验。包括随意缩放聊天窗口、改变在线状态、更换号码登录、设置切换窗口、忽略消息、激活窗口的快捷键，还包含了极具个性化的快捷回复，选择显示在线或所有好友列表等功能。


图8

网游版QQ对于游戏玩家们是个好消息，笔者暗想，如能将该软件做到在所有游戏（网游和单机）中都能游戏、QQ两不误，那肯定会更受欢迎。

9.办公版QQ（http://im.qq.com/tm/）

Tencent Messenger（简称TM）是腾讯公司最新推出的一款面向个人的即时通迅软件（图8），面向在办公环境中有使用IM需求的用户，较侧重于熟人间的沟通和联系。TM在保持原QQ用户数据资料、使用习惯的情况下，新增了公开名片、个人形象、行业黄页、智能秘书及免费短信等功能。用户可使用QQ号码或手机号码登录TM，也可通过TM免费申请QQ号码后登录使用。

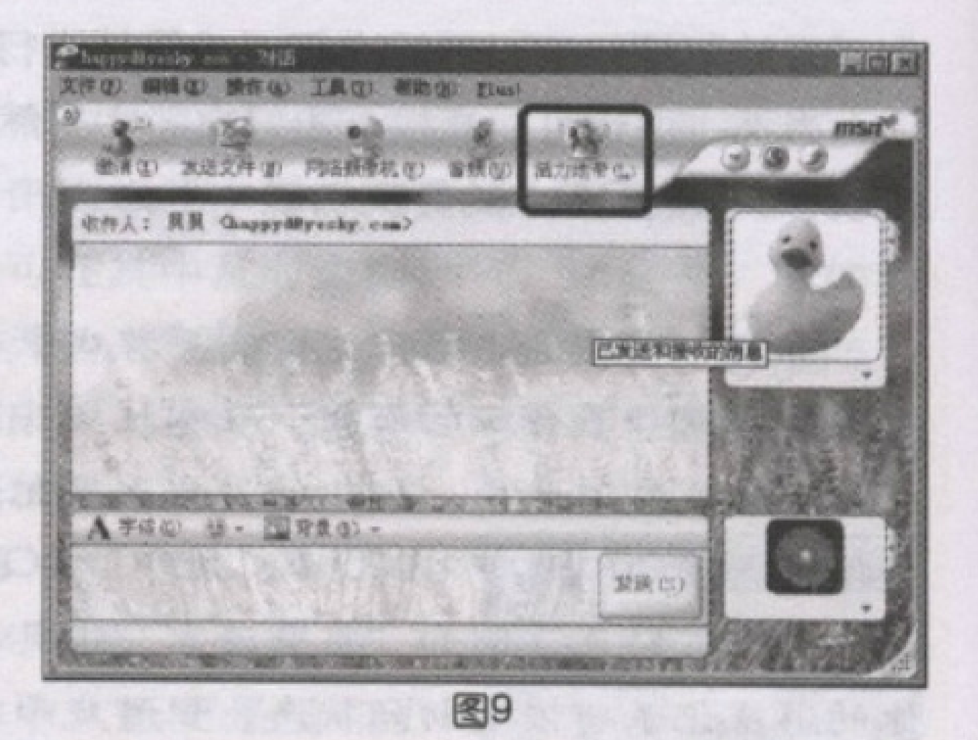
二、MSN Messenger篇

凭借软件自身的良好性能，MSN Messenger在国内已拥有大量的用户，使用MSN Messenger可轻松与他人进行文字聊天、语音对话、视频会议等即时交流。MSN Messenger界面简洁，易于使用，使用你已有的一个E-mail地址，即可注册获得免费的MSN Messenger登录帐号。此外，从MSN Messenger 6.0开始就加入了聊天背景、游戏和个人照片功能，并可保存聊天记录。但MSN Messeger最大的缺陷——不能向离线用户发送即时消息、添加用户很不方便等问题在新版本中仍没有解决。

推荐软件： MSN Messenger 6.1简体中文版
下载地址： http://www.skycn.com/soft/12358.html

1.你玩我也玩

新版本MSN Messenger中的“活力地带”提供了一些可与好友共享的交互功能，例如可轻松地一起玩游戏、共享照片、交换文件，并且“活力地带”的内容会经常更新，其中最值得关注的当然是其自带的几款游戏（图9）。


图9

玩法很简单，你只需在MSN Messenger主界面中选择一个在线好友，然后选中“活力地带”图标中的任一款游戏，该好友收到你的邀请并同意后就可在线对战了。但经笔者个人试用，MSN Messenger的游戏功能与UC、QQ相关功能相比明显偏弱，不仅必须有好友在线才能玩，而且游戏类型不太适合于国人。

2.让你的MSN生动起来

相比其它IM软件，MSN Messenger显得更朴实无华，但通过一些第三方软件可为MSN增加许多新玩法。

①Messenger Plus！2.54（http://www.skycn.com/soft/996.html）

Messenger Plus！是一款强大的免费MSN Messenger增强工具，这个程序允许MSN Messenger用户使用一些有用的但MSN Messenger未集成的功能。例如：如果未登录

自动登录；设置离开信息；当列表人上线可SMS通知；增加好友历史消息；自动根据你指定的名字列表更改昵称；保存历史记录、使用IRC命令、隐藏广告栏等。下面我们就来介绍一些Messenger Plus！2.54比较有特色的功能。

●隐藏广告栏

将Messenger Plus！下载安装好后，会在MSN Messenger主界面中出现“Plus”的选项，点击该选项，选择“个人偏好设置”，在参数设置中点击“联系人名单”，再选中“隐藏广告条”即可隐藏广告栏。

●扩展消息长度和截短名称

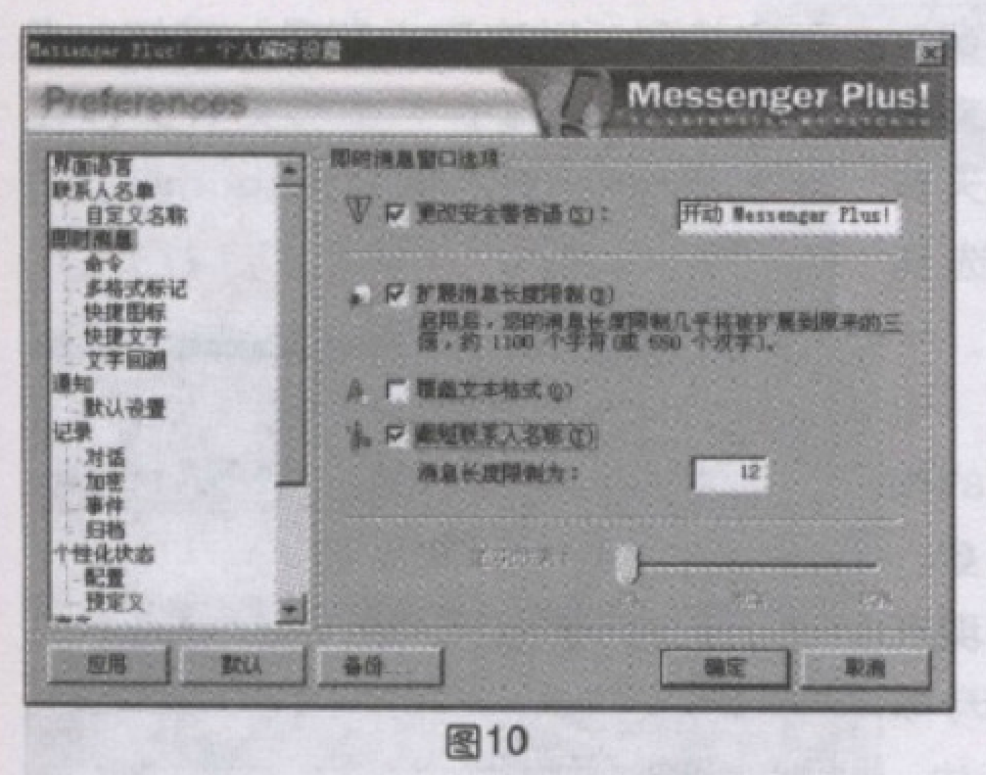


图10

同样选择“Plus”的选项，再选择“个人偏好设置”，在参数设置中单击“即时消息”，选中“扩展消息长度限制”，这样在聊天时每次输入消息的长度能达到以前的3倍，也就是每次可输入1100个英文字符或550个汉字（图10）。

此外，由于MSN Messenger允许自由自定义长用户名，现在许多朋友的用户名是越来越长，而在此项中的“截短联系人名称”选项，可将长用户名在聊天时的显示截短，字数长度可任定。

●自定义好友昵称

MSN Messenger中一些好友的名称一日三变，弄得你有时也焦头烂额糊里糊涂分不清哪位到底是哪位吧？有了Messenger Plus！，这一切就好办了，选择“Plus”的选项，再选择“个人偏好设置”，在参数设置中单击“自定义名称”，然后选中“显示自定义联系人名称”，在好友列表中选择要修改昵称的好友，在“自定义名称”栏中输入新的昵称即可（图11）。

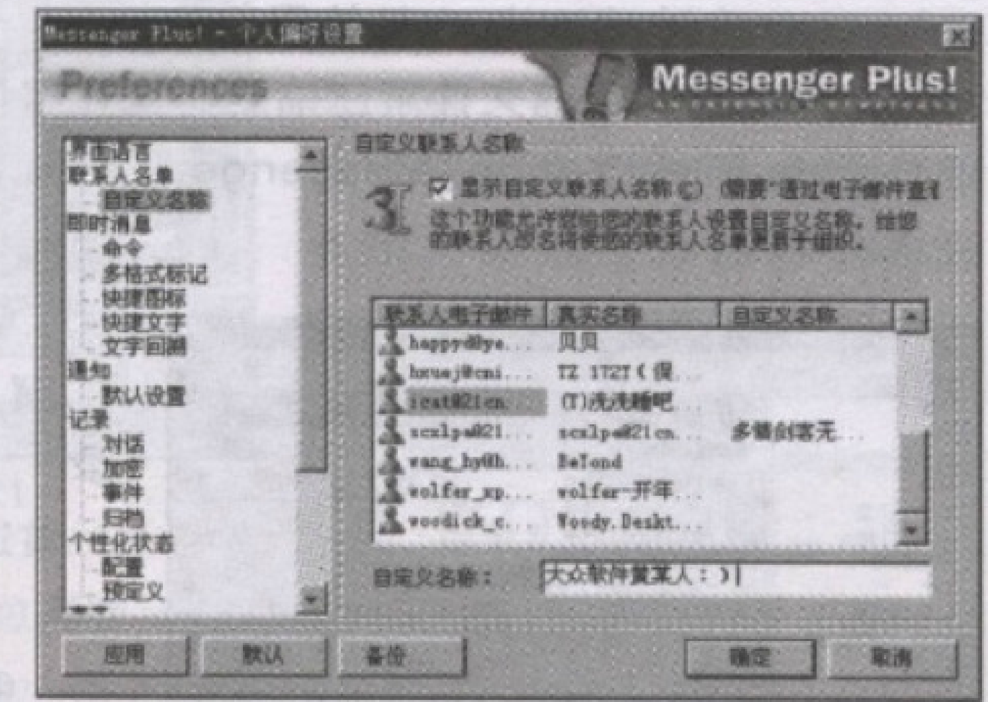


图11

●即时锁定

在你离开时担心他人用你的MSN Messenger怎么办？选择“Plus”的选项，再选择“个人偏好设置”，在参数设置中单击“即时锁定”。选中“启用即时锁定快捷键”，先选择进入锁定时要转换的在线状态，然后设置好快捷键，并在下面输入锁定密码后“确定”即可。这样只要你按下锁定快捷键，别人不知道你设的密码也就不能用你的MSN Messenger了（图12）。

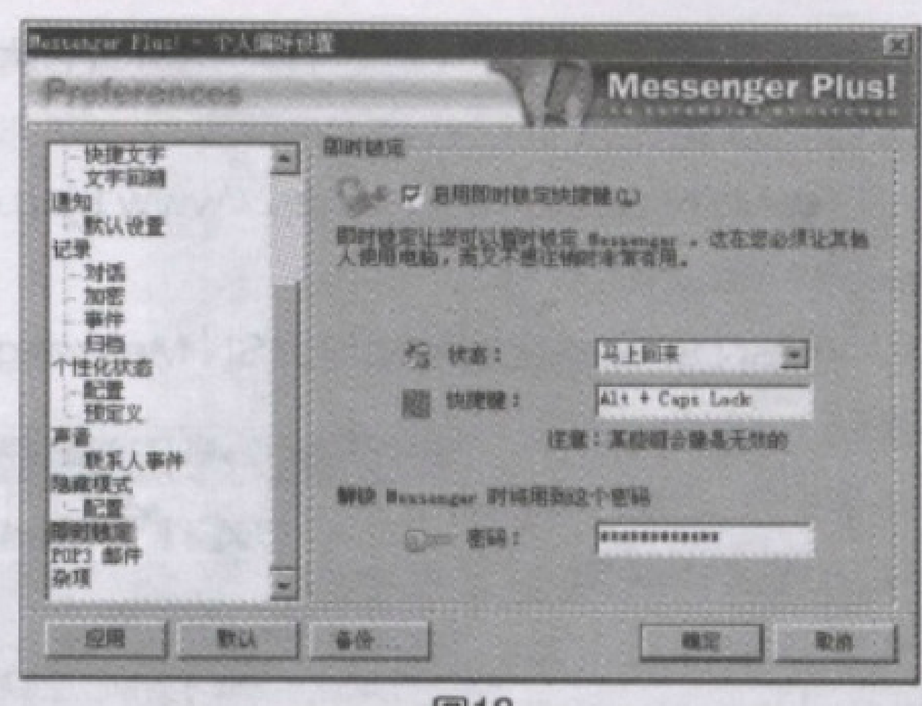


图12

除此而外，Messenger Plus！还有很多其它让MSN Messenger更具特色的功能，限于篇幅，我们就不在此一一介绍了，你可去下载一个慢慢试。

②MSN桃源助手2

目前的MSN Messenger只能使用19×19像素的表情，而且表情太少，有没有办法让MSN Messenger的表情多起来呢？到http://www.bjcg.com/Article_Show.asp?ArticleID=100网站下载一款名叫“MSN桃源助手2”的软件包（附送440个表情）即可。

运行MSN Messenger后，选择菜单中的“工具”→“创建图释”，打开“我的自定义图释”窗口。

启动“桃源助手2”，选择表情符号文件目录“New1225”，点击“导入”后，“我的自定义图释”窗口会出现一阵批量更换的快速闪烁，等待1分钟左右之后，你就可使用新的众多的表情了（图13）。

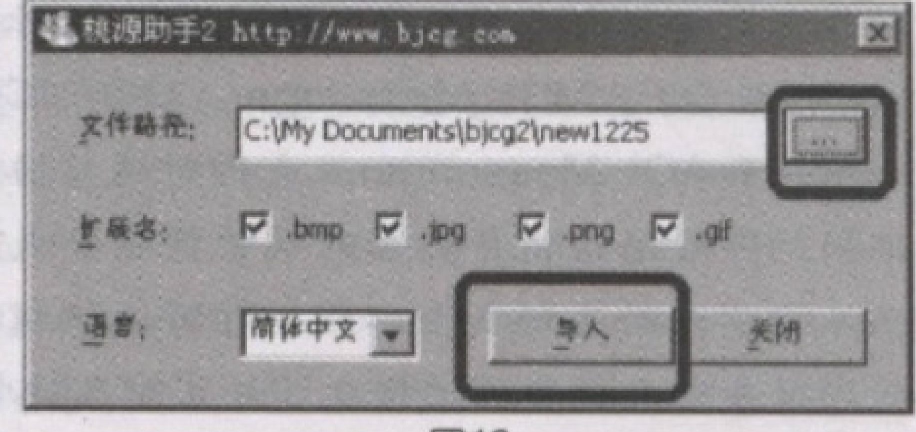


图13

推荐站点：

MSN支持站点：http://messenger.china.msn.com/Resource/Backgrounds.aspx，提供背景、表情、显示图片的下载。

国内第三方MSN站点：http://www.bjcg.com，提供MSN Messenger教程、众多表情及特色工具的下载。

③其它软件

●随心MSN补丁v6.1（http://www.skycn.com/soft/13714.html）

MSN Messenger 6.1的补丁程序，可去掉广告条，而且支持多个MSN Messenger同时启动。先退出MSN Messenger，再把本程序拷入MSN Messenger所在的目录，然后执行，点击“应用”按钮就行了（**注意：**在使用

这些补丁或软件时请注意选择与你MSN Messenger匹配的版本，以免无法实现相应功能）。

●MSN Shell测试版（http://www.bjcg.com/soft_show.asp?SoftID=61）

MSN Shell测试版可实现MSN Messenger隐身登录、批量输入表情、去广告等补丁功能。其使用方法较简单，安装该软件后，运行该软件，在弹出的登录窗口中选择"隐身登录"，即可实现MSN Messenger的隐身登录功能，这样你就可先上MSN Messenger看看有没有"敌情"，然后再现身了（图14）。

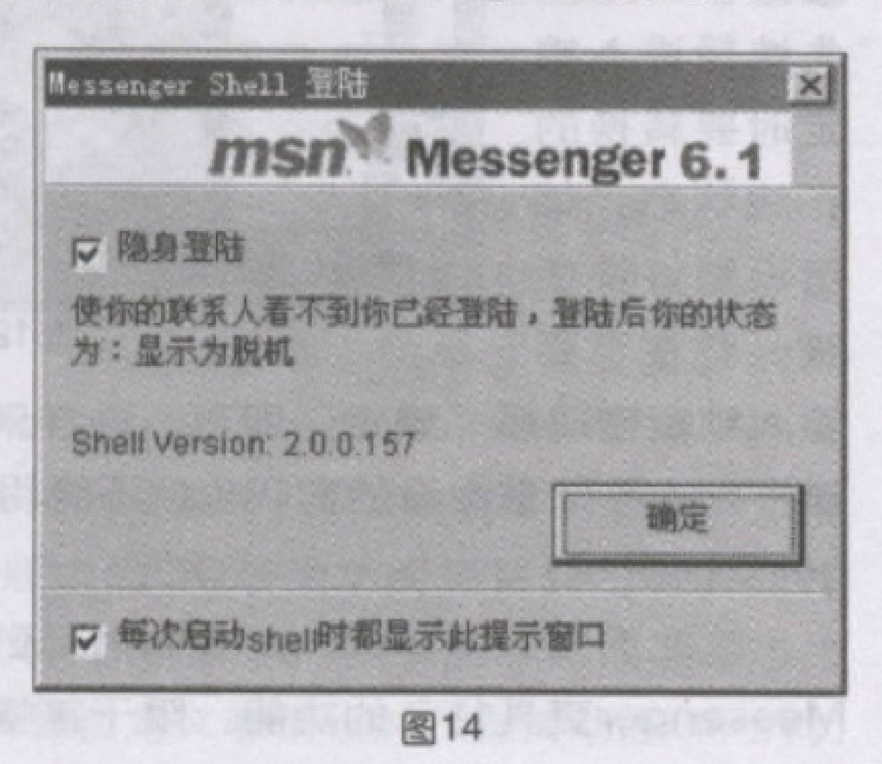


图14

●MSN6.1 0207桃源补丁

也许以上两款补丁软件会出现不能正常使用的情况，你可到www.bjcg.com网站去下载一款"MSN6.1 0207桃源补丁"试试，解压缩后，退出MSN Messenger，运行Bjcg0207.exe主执行文件，点击"应用"，可实现打开多线程登录、去除广告、苹果图标、增大表情画面等功能。

：介绍了这么多款IM软件，你是不是觉得要一一打开它们进行聊天很麻烦，而MyIM可为你解决这种烦恼。MyIM v1.0兼容MSN Messenger、QQ、ICQ、Yahoo Messenger和AOL Messenger五大即时通信协议，可让客户把不同的即时通信服务的客户端软件联合成一个软件界面，而不需要同时运行多个不同的即时通讯程序。用户能从不同的服务中看到自己的好友，并且能在MyIM平台中向使用不同即时通信服务的朋友发送即时文本信息，甚至进行文件传输等各种高级功能。还不快去下载一个！（http://www.skycn.com/soft/14334.html）

三、雅虎通篇

雅虎通（Yahoo! Messenger）是Yahoo!开发的聊天软件，包括语音聊天、多方会谈及支持防火墙功能。新版雅虎通在原有的表情符号中添加了动感表情符号，另外，新升级的"超级即时影像"功能每秒能传输20帧图像，接近电影每秒24帧的速度，在和朋友聊天时，可享受到对方更清晰流畅的即时画面。此外，新版雅虎通为用户准备了丰富多彩、趣味横生的聊天背景，在即时信息窗口中就有快捷装载按钮。下面我们主要介绍雅虎通最有吸引力的几个功能（图15，雅虎通的主界面）。

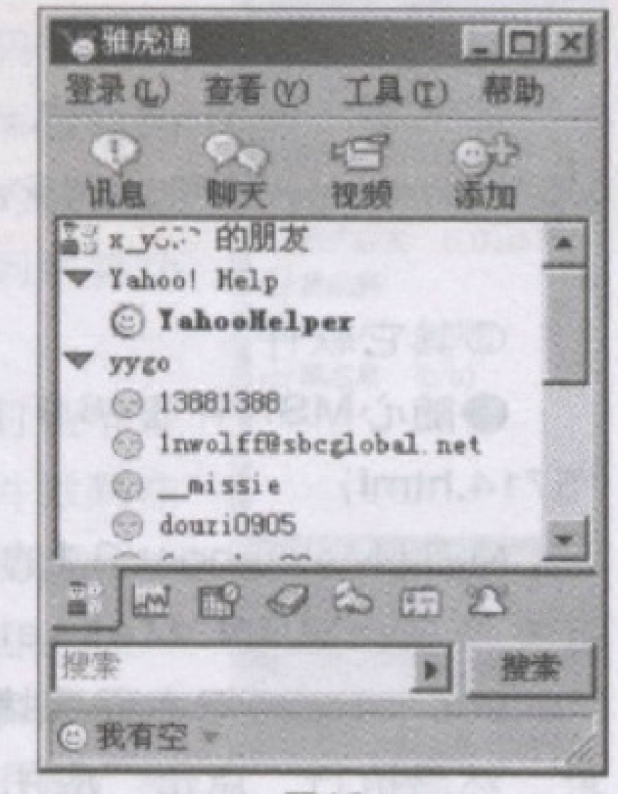


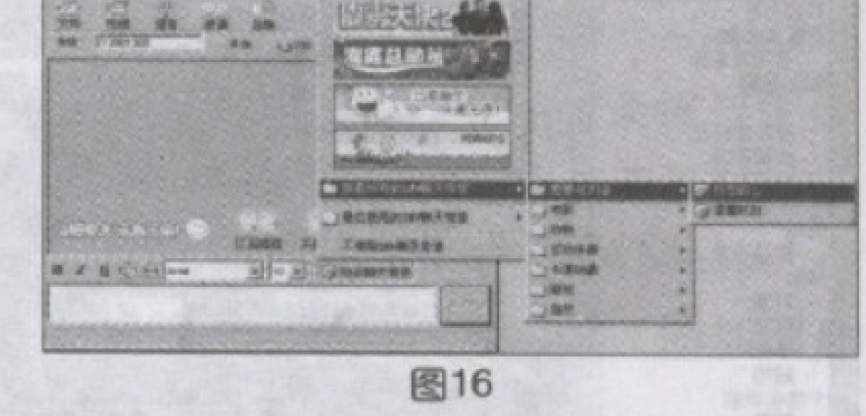
图15

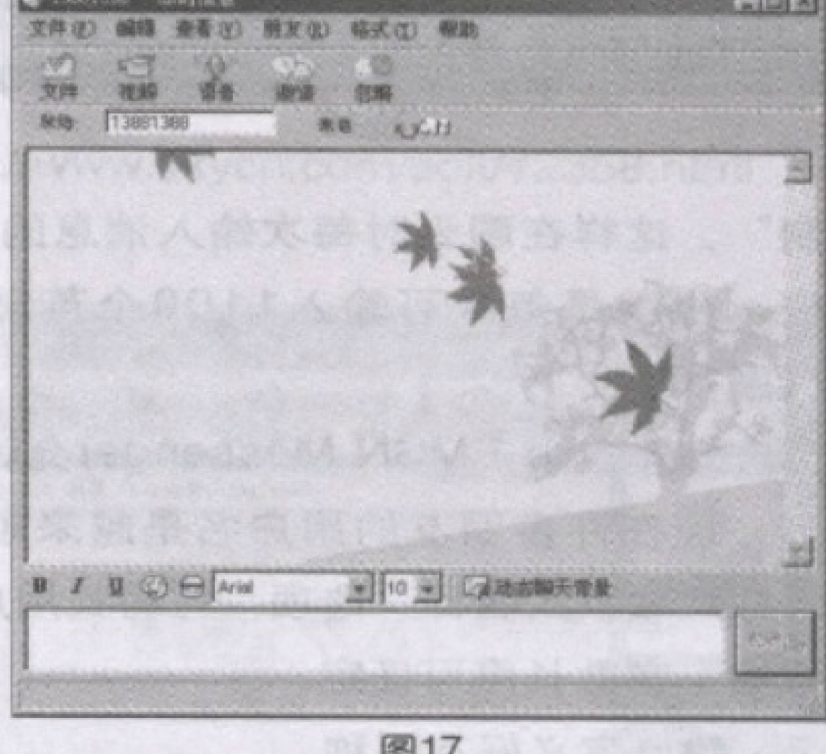
推荐软件：Yahoo! Messenger v5.6.0 Build1356简体中文版

下载地址：http://www.skycn.com/soft/7654.html

1.动态聊天情景

雅虎通的聊天情景（IMVironments），使你能把一个互动的聊天环境发送给朋友。使用方法很简单，只需在你的雅虎通聊天窗口右下方找到"动态聊天背景"按钮，点开它后选择"查看所有的IMV聊天背景"，然后选择"自然、动物、卡通动画、电影……"项里的相关背景（图16、17），就能实现互动的动态聊天效果。


图16

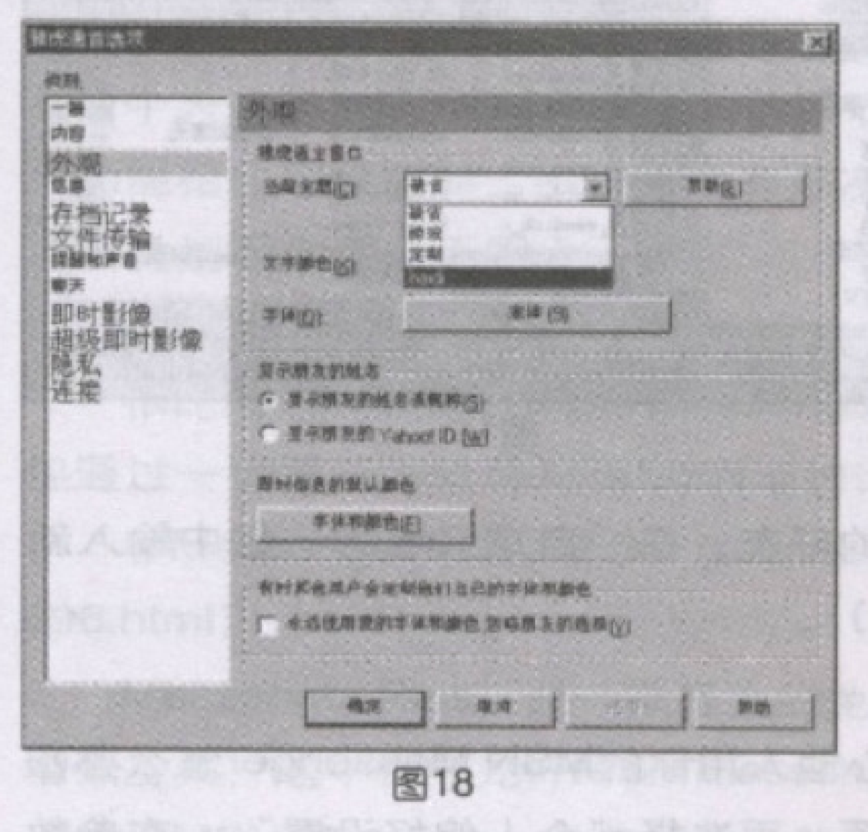

图17

2.换肤

新版的雅虎通也能换肤了。雅虎通皮肤（Skin）是指雅虎通主窗口（即好友列表窗口）的主题背景图及配套的按钮设计）。当你想要体现个性、配合心情时，可以尝试任意更换雅虎通皮肤。

雅虎通网站提供了皮肤的下载（http://cn.messenger.yahoo.com/skin.html），其使用方法是：

①将下载的压缩文件解压缩到雅虎通默认的文件夹C:\Program Files\Yahoo!\Messenger\Skins下一新的文件夹内。


图18

②在雅虎通的主窗口中的"登录"选项下选择"首选项"→"外观"（图18）。

③从右边"当前主题"的下拉菜单中选中你刚才创建的文件，"确定"即可（图19，更改好后的皮肤）。

：你可以使用如Windows中自带的“画图”、Photoshop等图像编辑软件来创作背景图案。先使用较浅的颜色或是比较简单的图案，把图案尺寸定为宽=240像素、高=240像素（图20），然后将该文件转存为8bit（或256色）的BMP文件，并将它取名为Background.bmp，然后进入雅虎通皮肤文件夹里，建立一个新的文件夹，名字任取，再将Background.bmp存入其中即可（图21）。

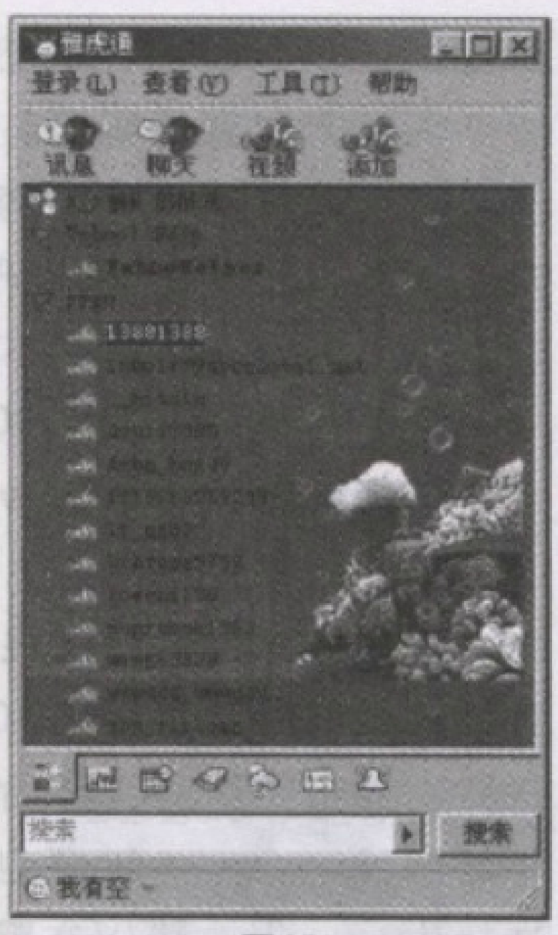

图19



图20

3.语音群聊

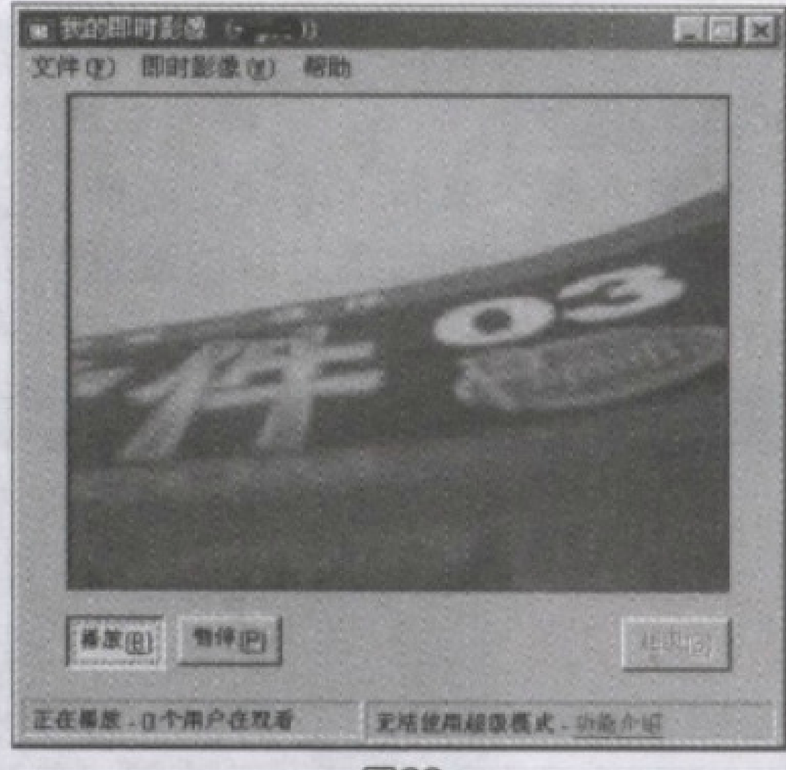
更真实更直接的语音聊天现在已成为文字聊天的有力补充，语音聊天是雅虎通的一大传统特色，特别是其语音群聊功能。要启用语音功能，只需在打开的聊天窗口中点击“语音”按钮，然后选中“免按键”选项，即可进行语音交流，当然，你也可进入雅虎通的聊天室进行群聊。在雅虎通的主窗口，点击“聊天”按钮，在弹出的窗口中选择你想去的聊天室类型，再双击你选择的聊天室，即可进入该聊天室进行语音群聊。

图21

：对于喜欢唱歌唱卡拉OK或练习英语口语的朋友来说，聊天室的语音群聊功能可为你提供一展歌喉和练习英语口语的机会。

4.视聊功能

要邀请他人观看你的视频，可在聊天窗口中，按下工具栏中的“视频”图标播放自己的视频图像，然后选择“朋友”菜单，再选择“邀请朋友观看我的即时影像”。而你要观看对方的即时视频，同样可在该选项中选择“观看朋友的即时影像”即可（图22）。


图22

5.相册、公文包

利用网站扩充即时通讯软件的功能已成为目前IM软件发展的一个方向（图23），雅虎通结合雅虎网站提供了全免费的相册和公文包（30MB网络空间）功能。创建一个相册，与家人和朋友分享你的佳作，而且使你从任何地方都可以访问你的照片。


图23

而公文包功能则相当于一个网络硬盘，只需将你需要保存的文件传上网，就可随时随地上网访问你的文件。下面，我们就介绍一下如何使用“公文包”功能。

在雅虎通主界面中选择“帮助→Yahoo！情报速递”，在打开的网页中选择“公文包”。进入该页面后，输入你的雅虎通ID和密码，选“添加文件”，就可将你硬盘中或其它存储器上的文件上传到网上，以后你就可随时随地来访问该文件了。此外，雅虎为你的“公文包”给出了一个网址，例如http://cn.briefcase.yahoo.com/x_yxxx，你只需在“与朋友共享”一项中将你需要共享的文件设为共享，这样其他人也可通过该链接来访问你的公文包了。

6.保存聊天记录

很多读者在使用雅虎通时都烦于雅虎通不像QQ等聊天软件有即时聊天记录保存查看功能，其实新版雅虎通同样可将你的所有聊天记录保留下来，供你日后查阅。方法是：

在雅虎通的主窗口里，选择“登录”→“首选项”→“存档记录”，然后给“启用聊天记录功能”一项选中，打上勾，并将最后一项“自动删除”项前的勾去掉，“确定”后就可将聊天记录保存了。

而你要想查看聊天记录，可在雅虎通的主窗口内，右键单击朋友名再选择“聊天记录”，即可查看以前的聊天记录。

7.中文昵称

以往的雅虎通语音聊天室里只能以显示Yahoo！ID来

表示自己的身份，现在，也可以显示中文昵称和自由变更你在聊天室的昵称，这样无疑能更具个性。使用方法如下：进入聊天室后，选择“文件”→“编辑我的昵称”，在弹出网页中的指定空白位置输入你想要更改的昵称，然后“保存更改”即可（图24）。

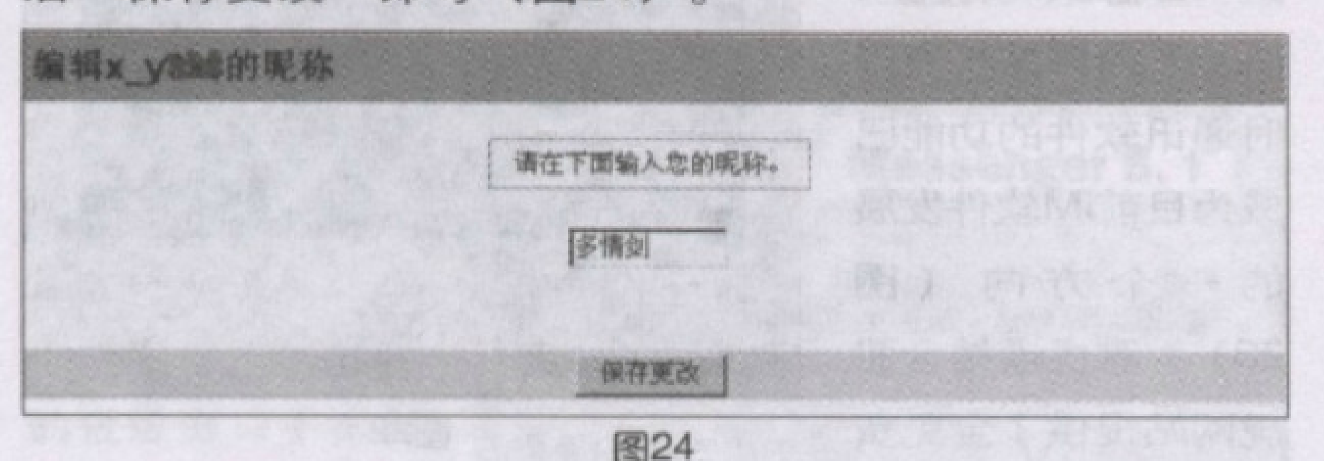


图24

需要注意的是，更改好昵称之后，聊天室内你的昵称并不会马上改变，必须要等到你下次再进入聊天室才会更改。

8.资讯

雅虎通除了拥有即时信息的各项相关功能之外，还有一个特别的地方，就是它将Yahoo!网站的各项信息频道都整合进来了，让你只需打开雅虎通就可以即时得到你想要得到的最新信息。在雅虎通界面下方，你可以选择“天气、股票、新闻……”等相关信息，例如点选“天气”，在这里可以查看国内主要城市的天气状况，方便你的日程安排（图25）。

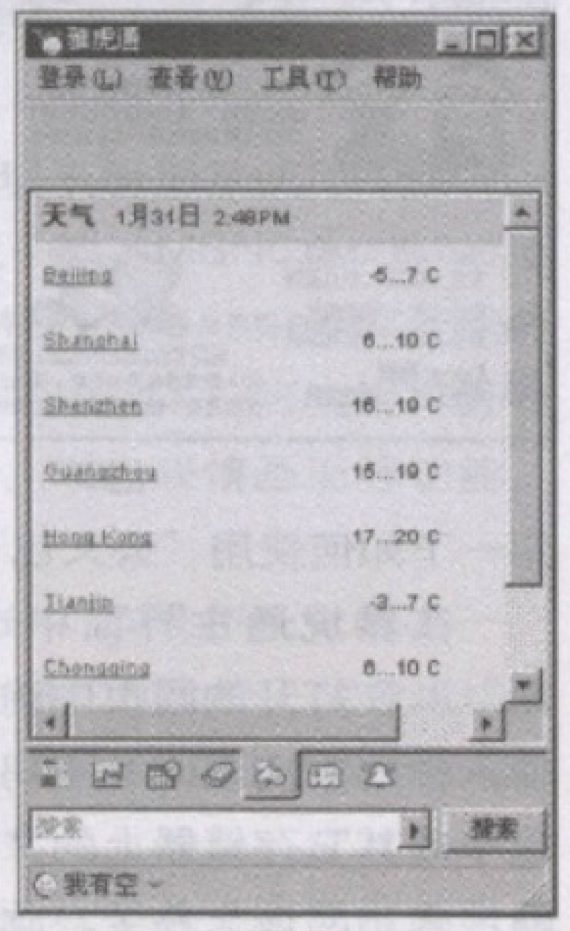


图25

：雅虎通只能支持一个用户登录，有没有“七十二变”能让多个雅虎通同时启动以多个用户名聊天的办法呢？你可利用“随心雅虎通补丁v1.0”来实现这种功能（**下载地址**：http://www.zghengyi.com/download/soft/1092.html）。安装使用方法是先退出雅虎通，然后把该程序复制入雅虎通执行文件所在的目录，执行该软件，点击“应用”按钮就行了（**注**：可能不支持最新版的雅虎通软件）。

四、UC篇



图26

UC是朗玛科技公司推出的一款IM软件（图26），它以率先推出动态聊天功能吸引了很多用户的关注。继朗玛UC v3.30（正式版）之后，朗玛又推出了UC v3.50（测试版）。该版本增加了如下重要功能：

①语音聊天室。UC开通了语音聊天室，听音乐、唱卡拉OK，告别默默无声的聊天！

②聊天机器人。新版中UC特别推出了一款全能的聊天超人“悠悠”；

③聊天时互传场景。聊天时可以把自己的场景实时发送给对方（如果对方没有）；

④个人主页。UC和AnyP.cn联合推出个人主页。

推荐软件：UC v3.30（正式版）

下载地址：http://www.skycn.com/soft/8652.html

1.动画聊天

以前的IM软件只能显示静态图片，而新版的UC则可以支持动画的完整显示（UC的聊天功能支持动画的显示和发送）。点击UC聊天窗口的“发送动画图片”按钮，选择本地动画发送，在本地硬盘选择你想要发送的图片，确认后选择发送，对方可以在聊天窗口中直接看到这个图片。

2.场景聊天

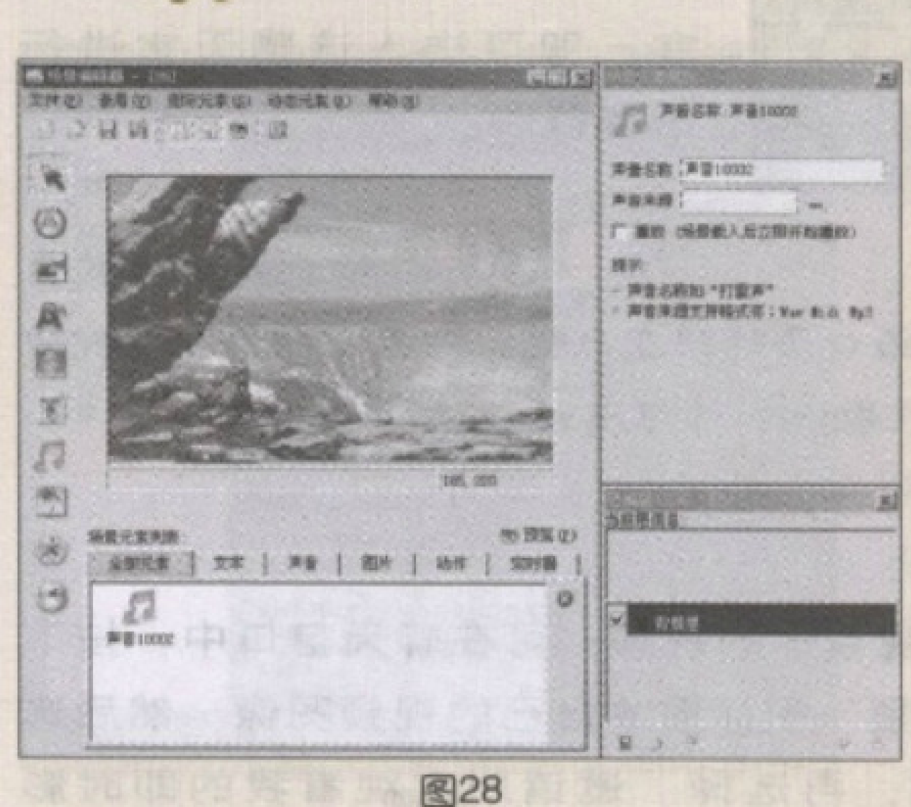
场景聊天是UC较具个性的功能，它可以为你的聊天窗口加入漂亮的动画背景图片、背景音乐，让你的聊天更加丰富多彩，并营造出一个有声有色的完美聊天氛围。

使用方法是，在对聊模式下点击“场景”按钮可选择聊天的场景，在“聊天场景”对话框中点击左侧的场景名称，会在右侧的“预览”窗口看到对应的画面。选择好你喜欢的场景，点击“确定”即可。这样，你选择的聊天场景将同文字内容一起发给接收方，而且若接收方没安装相应场景，会有相应下载安装提示（图27）。


图27

除了UC自带各种场景之外，你还可到http://download.51uc.com/uc_object.shtml?imv网站下载更多的场景装备你的UC。

：UC场景编辑器是用于制作朗玛UC聊天场景的一款好工具（http://download.51uc.com/uc_diy_mo.shtml?imv_diy.html），如果你想在自己制作的场景中与好友聊天，你可DIY制作自己想要的场景（图28）。


图28

3.悠悠超人

用了UC v3.50（测试版）的读者会发现，该版本中多了一个陪你聊天的聊天机器人“悠悠超人”，这个全能的聊天超人，可陪你聊娱乐、资讯、笑话、天气、谜语、两性等各方面的话题，在你好友都不在线时，你不妨跟它聊聊，看看谁更厉害。

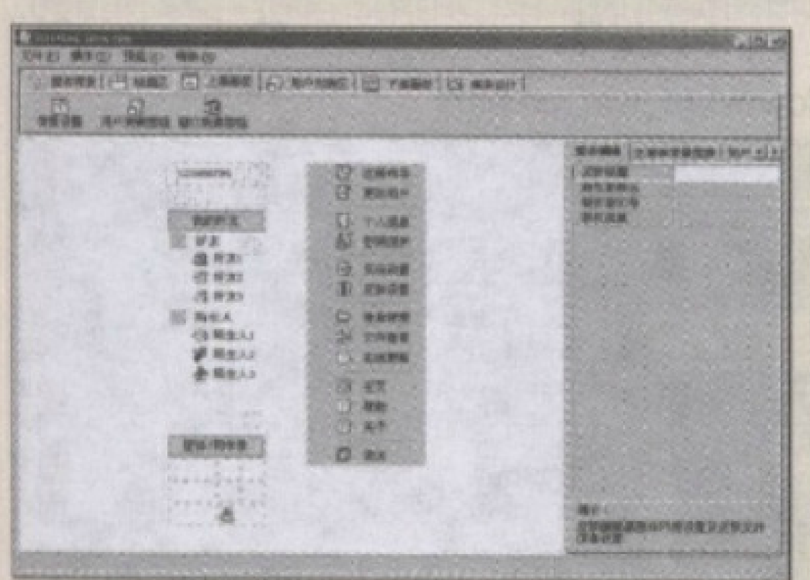
4.换肤

UC的皮肤功能做得很不错，你可点击UC主菜单选择“皮肤设置”→“所有皮肤”→“皮肤选择”界面，从中选择你所需要的UC靓丽个性的外形。而如果要下载安装更多的UC皮肤，可选择该界面中的“更多皮肤”链接到UC皮肤下载安装网页（测试版无此选项）或直接打开download.51uc.com/ucdown_skin.jsp，去下载更多的靓丽皮肤（图29）。

最后，将下载好的皮肤直接拷贝到\UC\Skin的目录中即可。

图29

：UC皮肤DIY——朗玛UC近期推出了编辑皮肤的软件，这样你也可为你的UC定做一款独一无二的个性皮肤了。你可在51UC主页上下载皮肤编辑器SkinEditor.exe（有UC简单皮肤制作工具/UC复杂皮肤制作工具两款），然后直接运行该文件进行编辑即可（图30）。


图30

5.玩游戏

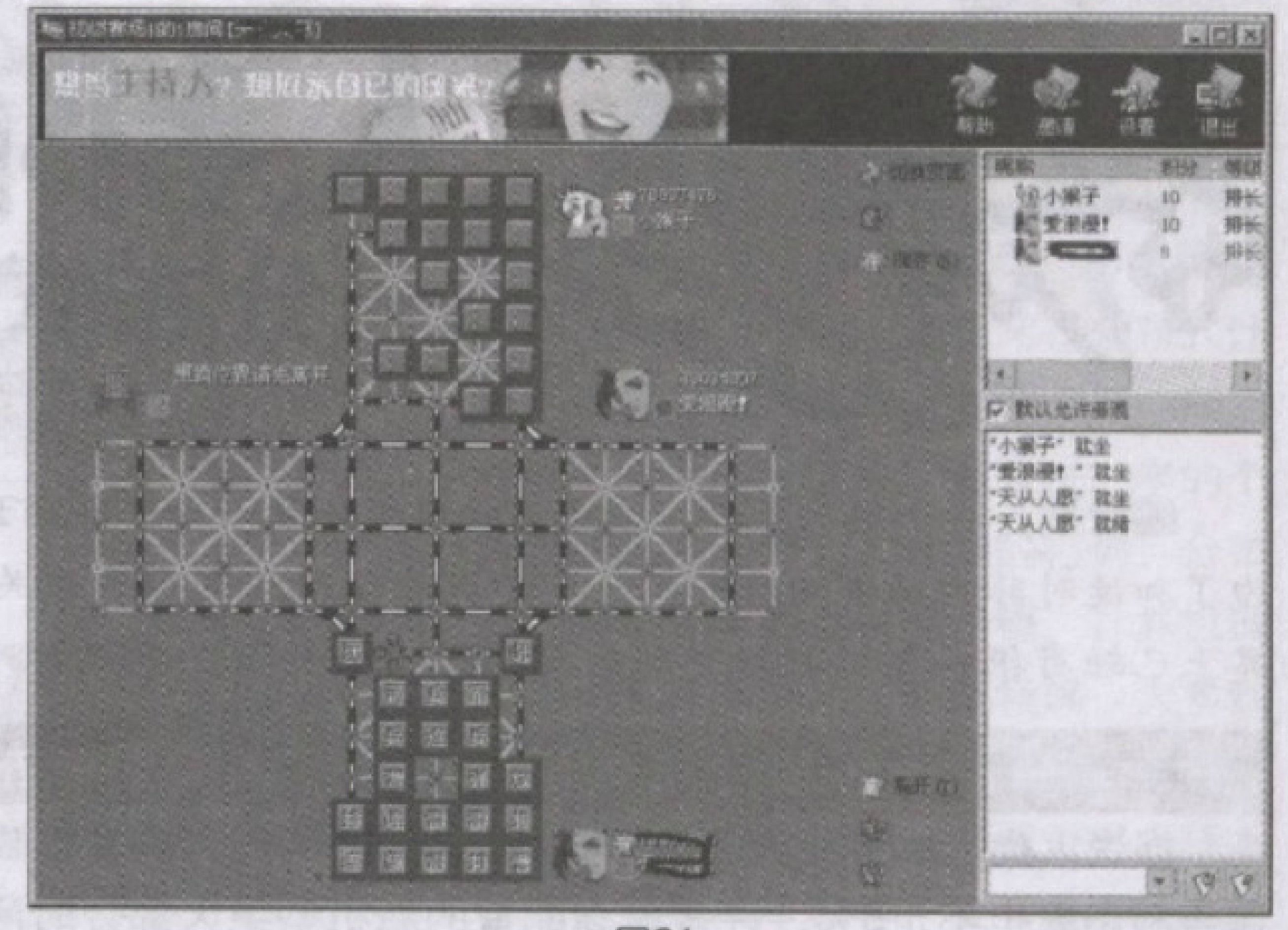
不用上“联众”，UC在最近的几个版本中也推出了在线游戏，例如五子棋、拖拉机、中国象棋、跳棋、斗地主、麻将、军棋、俄罗斯方块等。其使用方法是：

①点击UC主窗口中的“游戏”按钮图标打开娱乐大厅，然后双击你想玩的游戏，在打开的窗口中选择一个下载服务器进行下载安装；

②安装好后，进入常设游戏房间，在房间列表中点击相关游戏项目中的游戏列表，然后双击房间列表右上侧你喜爱的游戏房间进入；

③在常设房间的座位列表中，选择一个空座位加入；

④点击“开始”按钮后，当其它用户加入后你就可与对方一较高低啦（图31）。


图31

6.音/视频电话

鼠标左键单击好友头像，在弹出的菜单中选择“视频电话”，就可打开视频电话界面并自动拨号，在线双方可通过UC的视频电话功能进行在线交流。当然，你也可在该窗口中对麦克风及显示模式等进行必要的设置。

五、后记

作为最具活力和发展前景的即时通讯市场，其在国内的竞争越来越激烈。除了我们上边介绍的几款IM软件之外，还有网易泡泡、ICQ、新浪了了吧、搜Q等在国内市场上竞争。要想在众多的IM软件中脱颖而出，除了大力宣传推广之外，软件功能的优劣已成为用户选择与行业决胜的关键点，这也促成目前各类软件功能越来越多、越来越接近，常常有一家推出某样新功能，马上便会有其它家跟进或更进一步。

就我们以上介绍的4款IM软件来说，兼收并蓄的QQ2003 III版在功能上目前最全面最强大，但我们相信，这只是暂时的，其它IM软件在功能上肯定会快速跟进。MSN Messenger虽然功能相对单调，但其凭借自家“大树”Windows在稳定性和系统占有率上都做得较好，并且其随操作系统捆绑后竞争力大增，但对于国内用户而言，其最大的缺陷在于“不了解国情”，例如其推出的几款在线游戏适合于西方人，相信不会有太多的中国人感兴趣。而对于雅虎通、UC等即时聊天软件而言，要想在国内即时通讯市场上压过QQ或获得与MSN Messenger一争长短的实力，还要在功能和推广上多多入手才行。

告别单纯的文字聊天时代，步入全新的动态聊天世界。希望通过以上的介绍，能够起到抛砖引玉的作用，同时希望你能找到一款更适合自己需求的IM软件，并进一步了解、掌握、灵活运用其新推出的功能。最后在此祝你聊得开心、Q得顺心！

只要人人都献出一份爱

——分布式计算，大家都来出份力！

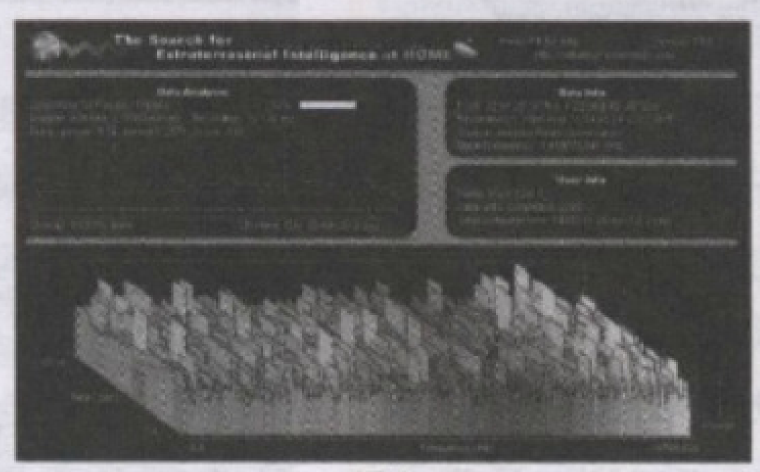
■上海 王轶群

编者按：对于国人来说，分布式计算可能是一个比较陌生的领域，有少部分听说过它的朋友也是从“非典”开始的。为了加速对非典病毒的研究，一家中美联合机构发布了相关的分布式计算程序（下文会详细介绍）。其实在此之前，世界上已经有很多大型的分布式计算项目在运行了。

一、什么是分布式计算，为什么需要分布式计算

据说人类大脑的综合开发率仅仅为5%，同样有调查报告表明，个人电脑的综合利用率也不足5%。许多最高配置的新机型绝大部分时间也在用于上上网、打打字，很少长时间执行耗费CPU的大型程序。分布式计算的思路最初就是基于这个事实而来的。简单地说，分布式计算就是把一个大型任务分成很多小部分，发放给大家分别去做，然后再把每个人的计算结果汇总，人多力量大嘛。

第一个大规模公开利用计算机闲置资源的是美国伯克利大学（UC Berkeley）主持的SETI@home（Search for Extraterrestrial Intelligence at home，在家搜索地外智能）项目（主页：http://www.setiathome.ssl.berkeley.edu/），该项目是继32年前发射“先驱者十号”以后最具实际意义的外星人搜索计划。表面看起来，SETI@home的客户端只是一个很酷的屏保程序，它很守屏保的“本分”，只有在你长时间不操作电脑时，它才会跳出来（图1）。除具备类似屏保的功能外，它还在后台偷偷接受“总部”发来的数据（这些数据就是从外太空收集到的各种电波信号），加以计算并返回。这一点也说明，如果你想参与分布式计算就必须处于联网状态。该项目自从1997年正式投入运行以来，得到了世界范围内的广泛响应，共有来自世界100多个国家的480万用户参与，完成了一台普通家用机需要170万年才能完成的数据量，参与该项目的志愿者的电脑总计算能力已经远远超过了目前世界上最快的巨型机，而对于SETI@home的组织者来说，该项目的成本却十分低廉。更为可贵的是，他们可以缩短漫长的计算周期，把不可能的事情变为可能。


图1

这就是我们所说的分布式计算（Distributed Computing），分布式计算项目往往都是数据量庞大或算法极为繁复的工程，最初以医疗和天文领域最为常见。现在世界各地的科学机构纷纷开始将分布式计算应用到科研领域，他们利用闲置的计算机时间，低成本、高效率地完成巨大的计算量。发布这些分布式计算项目的机构大多为非赢利性机构，也没有政治背景，计算结果是属于全人类的，而非某个公司或某个国家。当代的数学、生物学、气象学等方方面面都已经有了分布式计算的成果。

二、分布式计算项目介绍

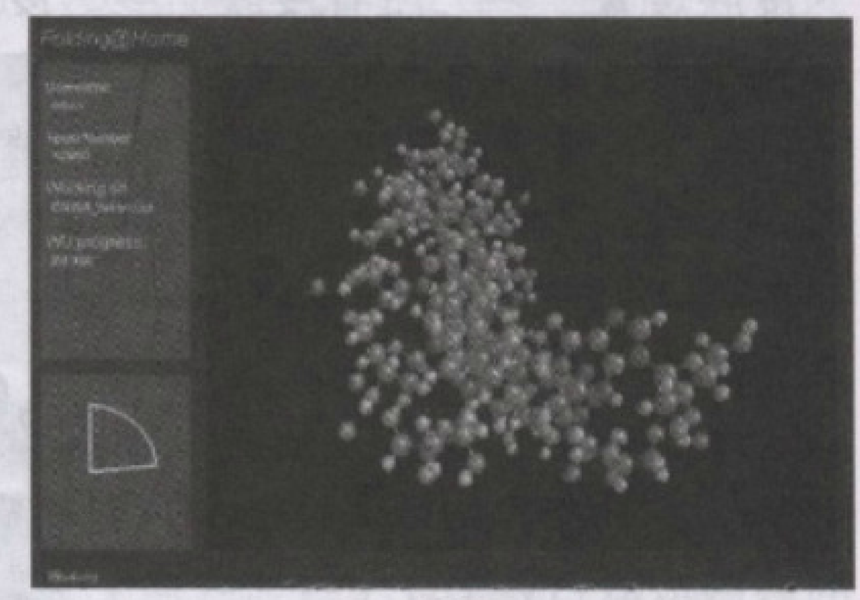
目前全球大约已有上百种分布式计算项目，这里简单介绍几个比较著名的计算项目。

●Folding@home（图2）

主页：http://folding.stanford.edu/

中文翻译：http://www.equn.com/seticn/

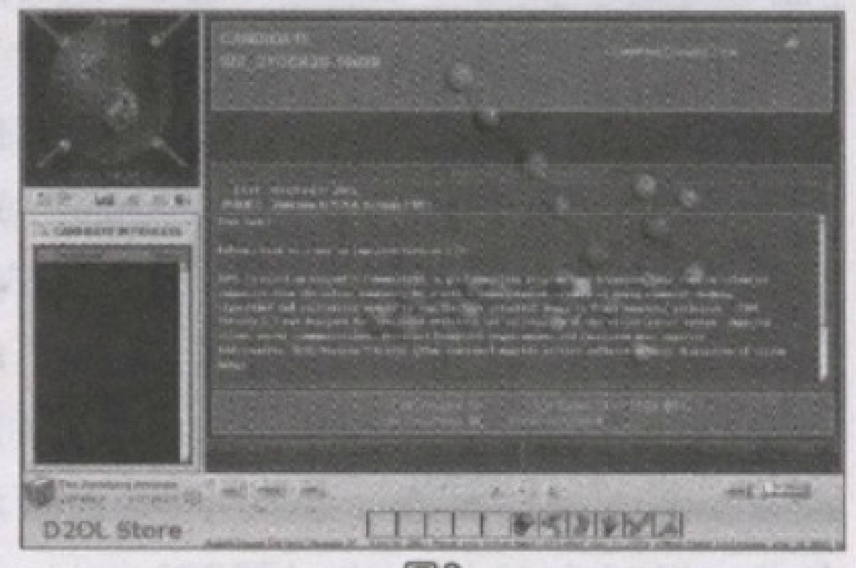
这是由美国斯坦福大学主持的一个分布式计算项目，它的主要研究方向是蛋白质折叠。大家比较熟悉的疯牛病、帕金森病都是因为人类体内的蛋白质折叠产生错误而导致的疾病，该计算项目试图通过模拟蛋白质的折叠过程来从根本上解决这类疾病。全世界有40 000多个CPU正在义务为它工作。


图2

●D2OL（图3）

主页：http://www.d2ol.com/

中文指导：http://www.d2ol.com/dOL/download_win_cn.html


图3

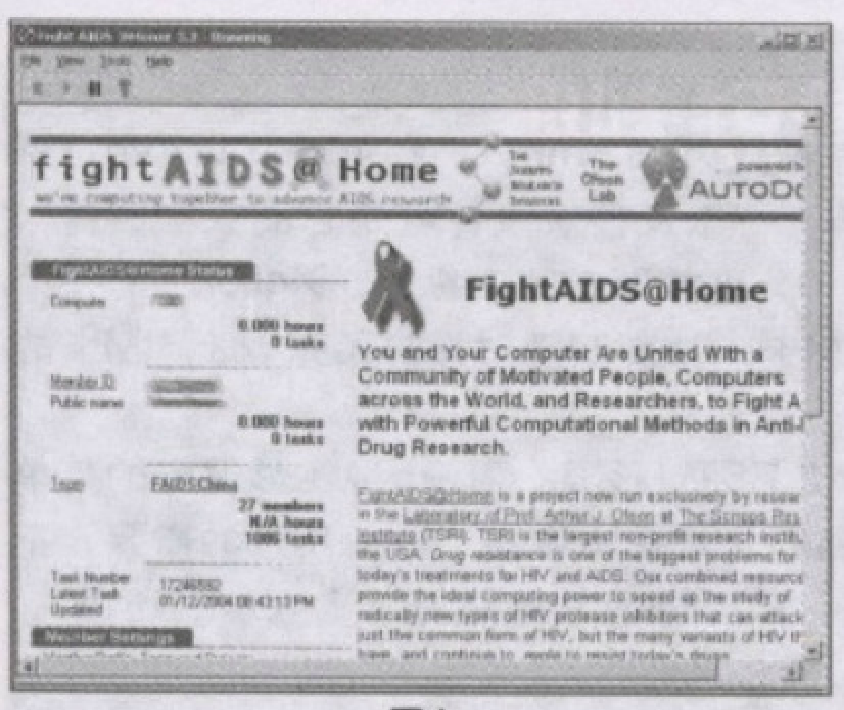
该项目由美国罗斯伯格（Rothberg）儿童疾病研究所主持，是中国和美国科学家共同研究开发的结果，它主要进行研发新药物的计算。D2OL由于从今年起研发SARS病毒的新药物而广受中国志愿者的青睐，从而成为在中国知名度较高的一个项目（这就是“编者按”里提到的那个分布式计算项目）。

●FightAIDS@home（图4）

主页：http://www.fightaidsathome.org/

中文翻译：http://mooncat.51.net/aids/

这是一个研究艾滋病的计算项目。该项目是美国加州斯科里普斯（Scripps）研究所生物学部的一个研

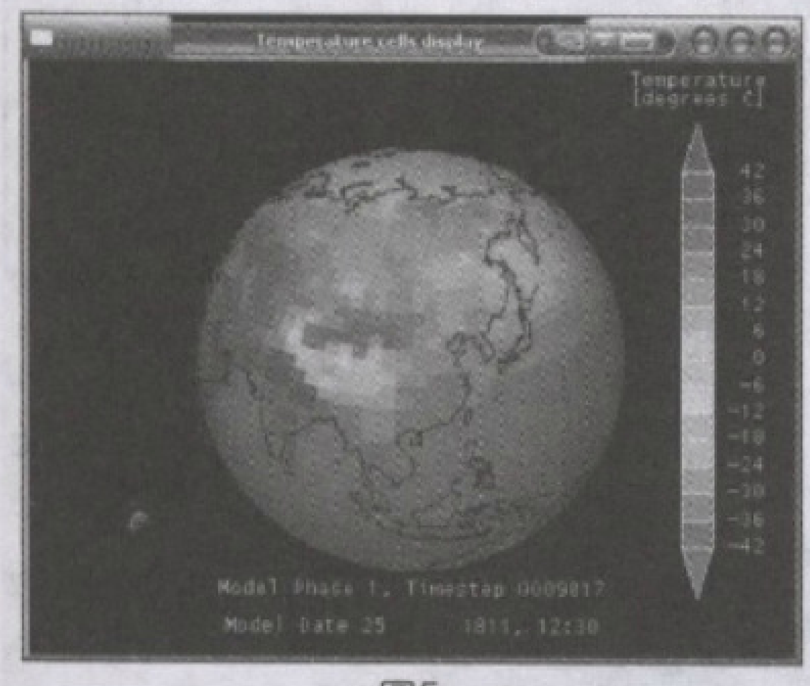

图4

究计划，它利用志愿者的计算机进行基础研究，以增加我们对艾滋病的理解。

●ClimatePrediction（又称CPDN）（图5）

主页：http://www.climateprediction.net/

中文翻译：http://www.equn.com/cpdn/


图5

CPDN是一个模拟从20世纪初到现在所有气象信息的计算项目，从对过去信息的模拟可推导出未来的气候变化。气候变化影响到人类的农业生产、水资源量、生态系统、能源需求、保险花费和很多其他与人类息息相关的方面。确凿的科学依据表明，全球气候正在变暖，但我们无法估计到底变化会有多大。如果你参加CPDN，这将有助于21世纪的气候科学预测和防灾工作。

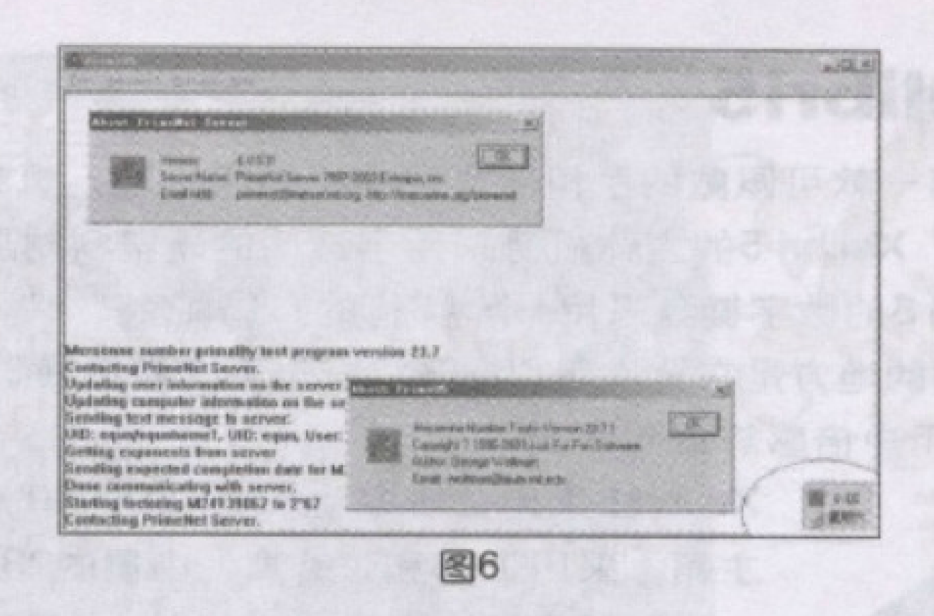
●GIMPS（图6）

主页：http://www.mersenne.org/

中文翻译：http://www.equn.com/gimps/

该项目旨在搜索最大质数（也称为素数）。质数是除本身的绝对值外，不可能被大于1的整数除尽的数字。数字越大质数越少且更难计算，前不久刚算出的最大质数有6 320 430位，而其发现者（也就是参与计算的志愿者）得到了10万美元奖励。

中国分布式计算总站：http://www.equn.com/
中国分布式计算论坛：http://www.equn.com/forum/


图6

三、分布式计算的格局和现状

分布式计算作为一种计算机的应用科学，同时也是当今最热门的网格计算的一个分支，还有很多不成熟的地方。特别是现在大家都非常关心的安全问题，在分布式计算发展初期，有黑客曾盗取SETI@home官方用户数据库过半的资料进行商业活动；而一些“SETI”病毒也曾像现在流行的QQ病毒一样蔓延，给分布式计算蒙上了一层阴影。在相关机构的不断努力下，很多问题得到了解决，但也有不少仍然存在，其中比较明显的有：

各种分布式计算各自为政、无法互相兼容也是当前分布式计算运用中的一个瓶颈，为了解决这个问题，科学家们着手研发分布式计算平台，其最终目的是在一台计算机上可以同时运行管理多个分布式计算项目，并自动分配计算机资源，而且不同项目还可以统一给志愿者累计积分。SETI@home的发起人伯克利大学已经开始了建设跨项目平台——

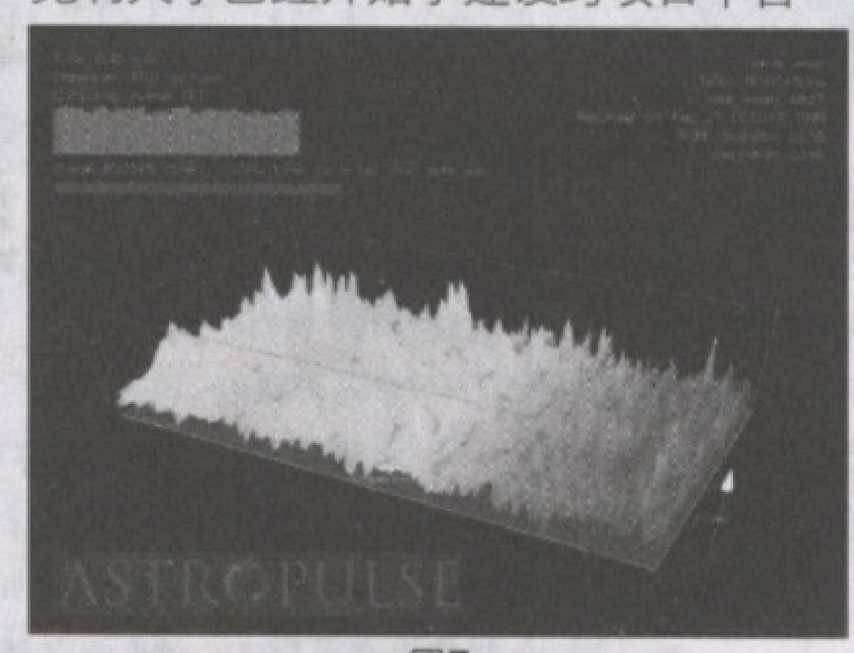


图7

—BOINC（伯克利开放式网计算平台）的测试工作（图7），在未来几年内SETI@home、AstroPulse、Folding@home、ClimatePrediction和一些其他项目有望通过BOINC进行统一管理。届时人们只要下载一个分布式平台程序，就可以同时参加多个分布式计算项目了。

四、分布式计算与中国

根据中国互联网信息中心（CNNIC）的最新报告，我国上网计算机总数已经达到2572万，而且增长势头不减。但可惜的是我国在分布式计算方面的进展并不乐观：西方发达国家特别是一些北欧国家，有近乎一半的个人电脑加入了分布式计算的行列，分布式计算在那里甚至家喻户晓，计算机资源得到了充分利用；而在我国，大多数网民还没有听说过分布式计算，相关中文资源也是少之又少，而且很多人根本不具备网络共享精神，更有甚者狭隘地认为参与这种活动是在给“老外”卖命。根据官方统计，我国志愿者在SETI@home项目中所完成的工作量仅排世界第24位，不到日本的1/10，美国的1%。这个差距是十分巨大的（图8所示为“CPDN”项目全世界志愿者的分布情况，从中也可以看出中国志愿者人数甚微）。


图8

迄今为止，我国还没有真正属于自己的分布式计算项目，继美、英、日、德、法之后，韩国也于数月前启动了国家级分布式计算项目Korea@home（http://www.koreaathome.org/）。作为发展中国家，我们科研资金可能相对比较紧张，所以就更需要利用分布式这样高效低成本的计算方法来提高我国科研项目的进程。

后记

网络上关于这方面的资源非常有限，ACJ我在网上搜索了很久才找到一个比较有规模的、相对正规的中文网站。令我颇为意外的是，这个网站的站长还是一个正在上学的高中生，但他对分布式计算的热情却令人感动，所以才有了上面这篇文章。

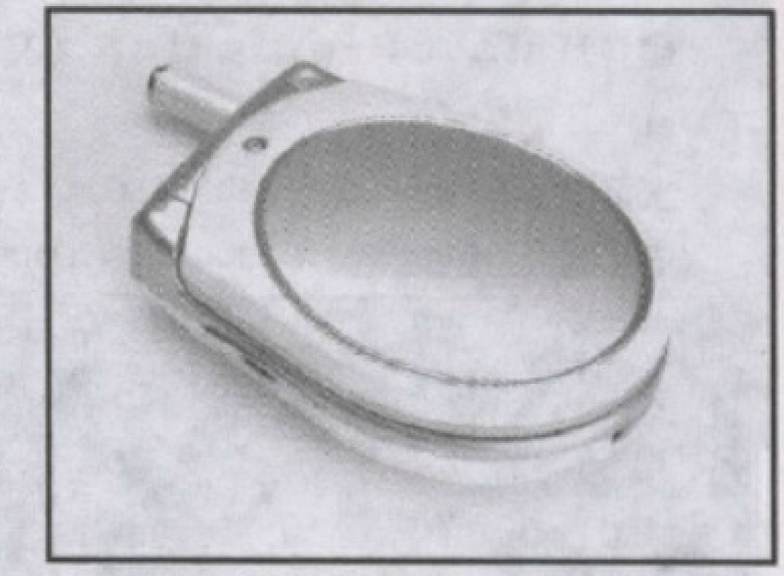
高档手机推荐

西门子Xelibri5

Xelibri 5是全球第一款可佩戴的手机，它的体积非常小巧，机身参数为86.5mm×51.6mm×17mm，整体体重也仅有73.5克。Xelibri 5的主体机身采用半透明的硬塑料材质，一个反传统设计就是它的数字键盘，Xelibri 5的数字键盘采用4个×3行的布局,它将*、#、0分别放置在第四纵列。Xelibri 5另一个特别的地方是它允许用户在开机状态下直接更换SIM卡，让那些同时拥有两张以上SIM卡的用户倍感舒适和方便。

Xelibri 5采用分辨率为101×80的4096色FSTN彩屏，内设5种色彩很酷的菜单主题。采用了16和弦铃声，内置的23首铃声也基本满足了一般用户的需要。不过没有机身电话本、红外、JAVA、GPRS等外接能力，令人感到遗憾。

三星淑女专属E418



三星E418是拥有最尊贵气质的新一代女性手机，其造型简明，采用折叠式设计，并以椭圆的香槟金色为面板。机身外壳采用质感十足的反光材质，73.5mm×53mm×22.5mm的三围大小，80克的体重，配搭着圆滑而且流畅的机身曲线，使得三星E418有着非凡的手感与把持感。



内屏采用分辨率为128×128像素的65 536色UFB彩色屏幕，色彩表现能力非常出色，色泽均匀，文字锐利清晰，没有颗粒感。同时还具备了香味类型、肥胖指数、卡路里合粉色周期表等5个专为女士而设计的功能，相当有趣。具备40和弦铃声的三星E418将扬声器放置在听筒处，音量非常响亮。

三星贵族i519

作为国内第一款支持CDMA 1X制式的MIT手机，拥有着强大功能、美观外型及卓越性能。机身顶部从右到左，分别是天线、红外线接口和30万像素的270度可旋转摄像头，屏幕采用目前手持设备中分辨率最高的240×320像素、65 536色3.5英寸TFT反射式液晶屏。

三星i519拥有豪华的核心配置：采用双处理器结构，一个用于手机功能的MSM5100，另一个用于PDA功能的400MHz Intel XScale-PXA255 rev 6（v51）中央处理器，搭配Embedded Linux（2.4.19 Kernel）操作系统，为用户提供了卓越的安全稳定性，专门为手机和PDA功能设置不同的内存，其中手机拥有32MB（Flash）存储程序文件和8MB（SRAM）存储数据，PDA则拥有64MB闪存和64MB动态内存，方便管理，基本上也可满足用户的需要。

网络应用方面，内置了WAP浏览器和网络浏览器。数据传输方面，提供了红外、USB数据线两种连接传输方式，但不具备蓝牙传输功能。翻译方面，内置英汉、汉英双向功能1.7版本的金山词霸，可惜没有具备汉字词汇查询功能。

贺岁片《手机》看过了吗？针对被喻为手雷的手机，北京软媒安全技术实验室开发出一种新产品：手机休息袋。它应用纳米技术及纳米材料制成，可以防止手机电磁信号和手机安全信息的泄露。将手机装入休息袋后，手机将处于“休眠”状态，别人拨打手机时，将收到“您呼叫的用户暂时不在服务区”的提示。

市场参考价：198元

点评：现在真是什么都有了，冯小刚预计到了《手机》的票房丰收，但肯定没有想到它的衍生品这么快就出来了！唉，做人要厚道啊！



诺基亚7600

作为目前不多见的3G手机之一的诺基亚7600，拥有87mm×78mm×18.6mm的体积、30万像素摄像头及123g的重量。采用较大面积的屏幕，其亮蓝色的背景灯也充满了魅力，遗憾的是透光度并不均匀。

诺基亚7600提供了优秀的声色效果，在支持MP3音乐播放的同时采用分辨率128×160的65 536色TFT屏幕，在图像表现能力上相当突出。但对于文字表现似乎还需要改进，主菜单和上下两侧菜单文字的大小不一，虽照顾了视力差的用户，但影响了整体协调感。

趣味短信集锦

在这1周里，愿好事接2连3，心情4春天阳光，生活5颜6色，7彩缤纷，偶尔8点小财，一切烦恼抛到9霄云外，请接受我10全10美的祝福！

安徽 飞鸟推荐

寻人启事：一身破烂，二目无神，三餐未进，四肢无力，五音不全，六神无主，七孔流血，八卦非常，九死一生，十分像你。

贵州 大头推荐

上帝给我大脑——于是我思考；上帝给我双脚——于是我奔跑；上帝给我十指——于是我上网。经过思考，我奔跑着来上网……

湖北 小雷推荐

一人常按词义翻译英语，一日老师问其How are you怎讲？答曰：怎么是你，众笑。再问How old are you？怎么老是你？众笑昏中……

黑龙江 哆啦A梦推荐

我绝望了，紫霞离开了我，师傅太唠叨，牛魔王欠债不还，好不容易买下的水帘洞又被菩萨抢走了，只剩下一毛钱发短信：二弟过得可好？

山东 sunny推荐

上联：我爱的人名花有主；下联：爱我的人惨不忍睹；横批：命苦

湖北 Tatiana推荐

我来自云南元谋，你来自北京周口，我握住你长满绒毛的手，轻轻咬上一口，爱情，让我们直立行走。

湖南 小雷推荐

如果你还坚持上班，你是名战士；如果你满世界溜达，你是勇士；如果我的短信你不回，你就是烈士；如果你坚持请我吃饭……你就是绅士！

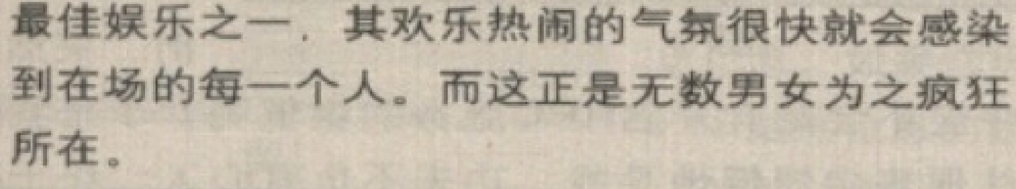
贵州 大头推荐

欲望都市之财富冒险（原大富翁）



作为一款经典的益智休闲游戏，在大富翁中没有其他游戏作品中的刀枪剑戟、千军万马、殊死搏斗。取而代之的是阳光明媚的世界中，一场场充满笑料的金钱对抗。拥有多人模式的大富豪是朋友们凑在一起的最佳娱乐之一，其欢乐热闹的气氛很快就会感染到在场的每一个人。而这正是无数男女为之疯狂所在。





资费说明：包月，5元/月

定制方法1：编写内容为DFW的短信，发送到3355。

定制方法2：在移动梦网的“游戏娱乐”中选择“欲望都市之财富冒险”直接定制。





热门手机铃声推荐榜

单音铃声			
1	寻秦记-天命最高	古天乐	诺基亚
2	Here we are	F4	摩托罗拉
3	今宵多珍重	陈百强	阿尔卡特
4	甜蜜蜜	邓丽君	首信
5	大海	张雨生	索尼爱立信

点评：不可否认和弦铃声已是当前主流，但对于不想换手机或是不愿冒手机被毁的危险而去将单音改和弦的朋友，单音铃声的推荐还是很有意义的。这次推荐的几首都算是老歌了，但都非常经典，相信不管听过或没听过这些歌的朋友以此为手机铃声后都会带来好心情。

标准待机图片推荐榜

黑白图片			
1		锐利的目光	诺基亚
2		露X写真	摩托罗拉A388
3		美丽花蝴蝶	西门子
4		不见不散	三星
5	猪才看	猪才看	索尼爱立信

点评：尽管黑白屏手机的市场份额在逐步降低，但考虑到还有广大用户在使用，所以在这里我们仍然推荐了黑白待机图片。除了手机份额之外，待机图片的人气也是我们推荐的一大理由。由于今年是猴年，所以有了“露X写真”，当然幽默与爱情是不可或缺的，同时我们还带来了属于动物的“美丽花蝴蝶”。总之，我们希望能在丰富你“面子”的同时让你体会到使用手机的乐趣。

因为现在手机图片铃声下载的网站已经很多，非常希望网友能将内容更加丰富、资费更加便宜的下载网站推荐给大家，或将使用时可能会遭遇的问题、陷阱向广大读者讲述出来。我们的宗旨就是花尽量少的钱充分用好、玩好你的手机。



插图 宋洋

编者按： 本次再强调一下投稿规范问题，投稿文章中涉及到的图片，请单独提供图片文件，不要插放在Word等文档中，以免影响图片的清晰度。

应用心得

本期推荐文章

■《短信退订不发愁》

手机短信，确实带来了很多方便，不过有一利可能就有一弊，看看本文，也许就把“弊”去除了。

■《驱动程序造成的声卡软故障的解决》

声卡故障千奇百怪，很多都是由驱动程序引起的，只有对症下药，才能真正解决问题。

都是RPC服务惹的祸

■辽宁 乔珊

笔者使用的是Win2000操作系统，运行一直很稳定，没成想一个RPC服务却害得我差一点重装系统，特整理出来提醒各位朋友。事情缘于某一网站上的一篇文章，讲的是通过禁用RPC等服务来提升系统安全性能，笔者一时手痒，就照做了。当时也没有感到有什么不妥，哪知道第二天开机，我亲爱的陪伴我多日的Win2000就给我来个警告：“在系统启动时至少有一个服务或驱动程序产生错误。详细信息请使用事件查看器查看事件日志”，如图1所示。点“确定”之后系统很长时间进入不到桌面，反应迟缓。好不容易进入到桌面之后，慌忙通过“开始”→“设置”→“控制面板”→“管理工具”→“事件查看器”查看系统日志。不看不知道，一看吓一跳，居然记录了一大堆的错误信息，如图2所示，左看右看也看不出个所以然来。笔者试着执行画图等程序，在保存文件时出现错误提示，如图3所示，并且无法使用剪切、复制等常用操作。出现“RPC服务器不可用”的错误提示，如图4所示。

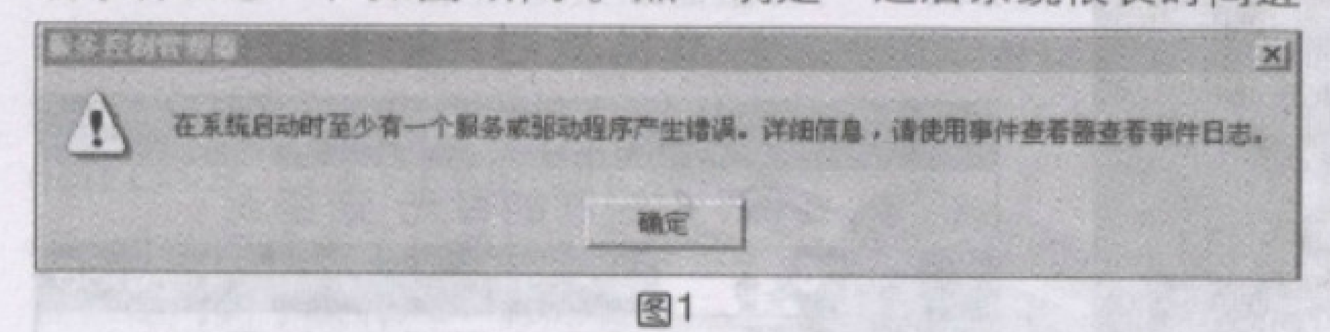


图1

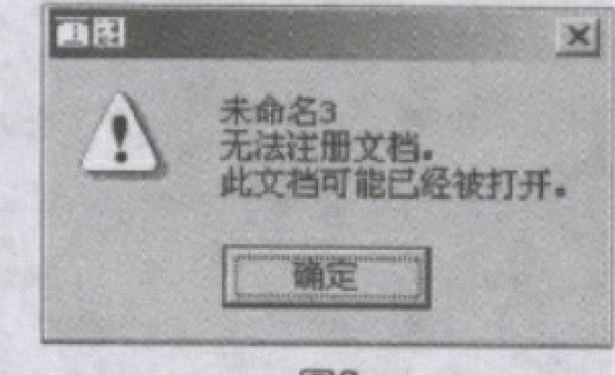


图3

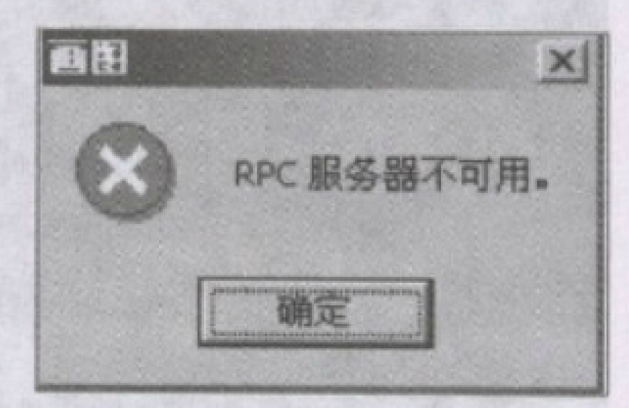


图4

这一下小菜鸟我冷汗可就下来了，看来我的Win2000病得可不轻。静下心来，仔细回忆了一下昨天的操作、开机的错误提示及“RPC服务器不可用”的错误提示，蓦然想起会不会是昨日禁用RPC服务惹的祸呢？如果是，只要重新开启RPC服务不就解决问题了吗？

说干就干。点击“开始”→“运行”，在运行对话框中输入“Services.msc”，打开“服务”窗口。想把昨天禁用的几个服务重新启动，可是在右键菜单中选择“属性”菜单后却弹不出属性窗口，在其他服务选项上试验，也是同样。当试图关闭“服务”窗口时又出现“在关闭服务前，请关闭所有的属性页”的错误提示，如图5所示。这分明是已经打开了属性页，可就是看不到，我好无奈！

在“服务”窗口中无法用属性来改变RPC服务的状态，那再在命令行提示符下用Net Start命令试试。在运行对话框中键入“CMD”，进入到命令行提示符状态下，键入“NET START "REMOTE PROCEDURE CALL (RPC)"”，但没有成功，如图6所示。

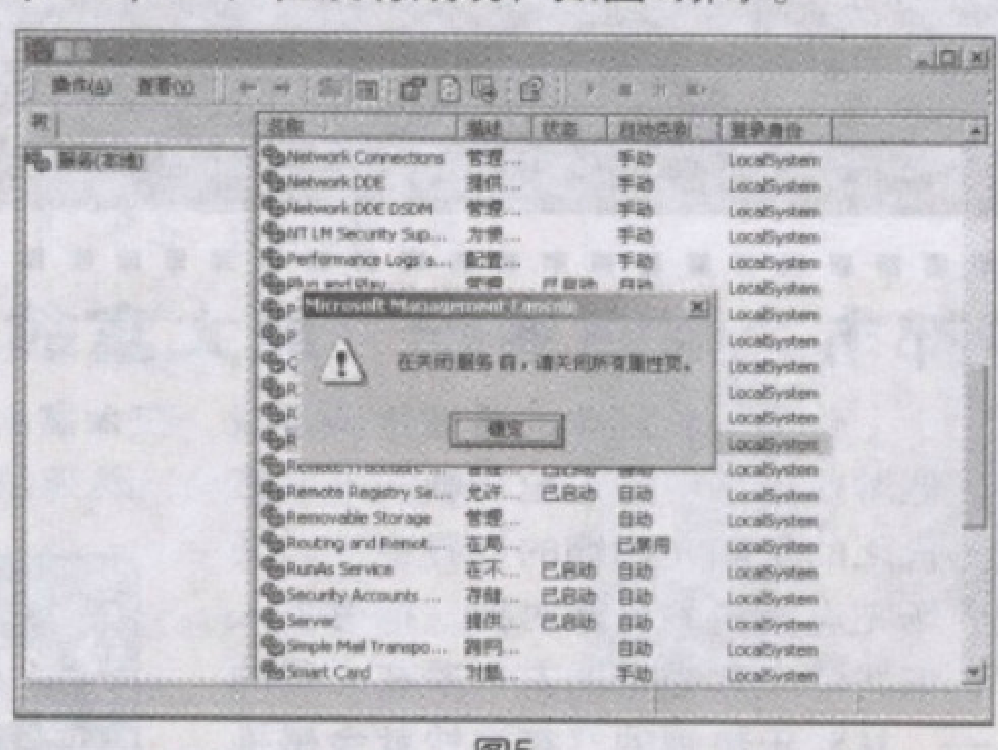


图5

到这我是欲哭无泪，仿佛已走到了绝路，狠狠心，干脆重装系统吧！

当我进入到注册表欲备份一些重要设置时，突然想起注册表中会不会藏有开启RPC服务的键值呢？于是我耐着性子在注册表中慢慢地寻找，功夫不负有心人，终于在

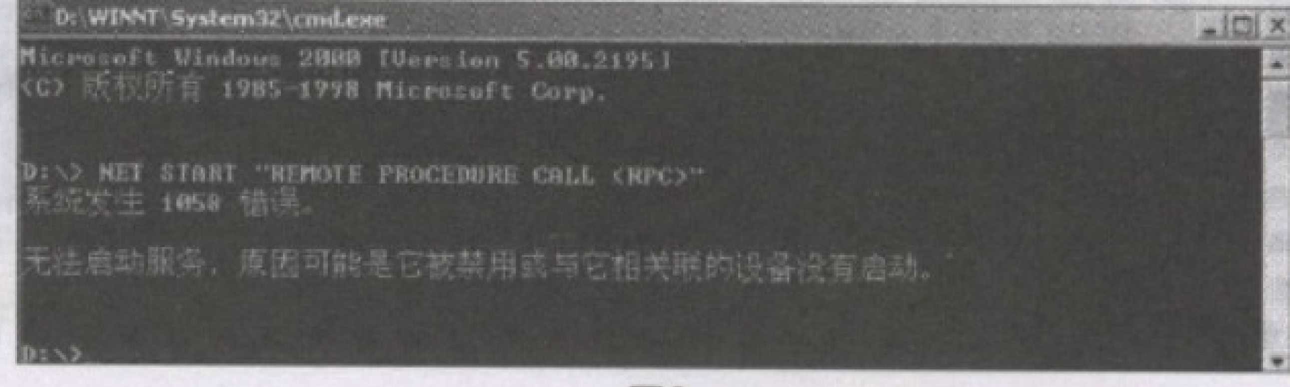
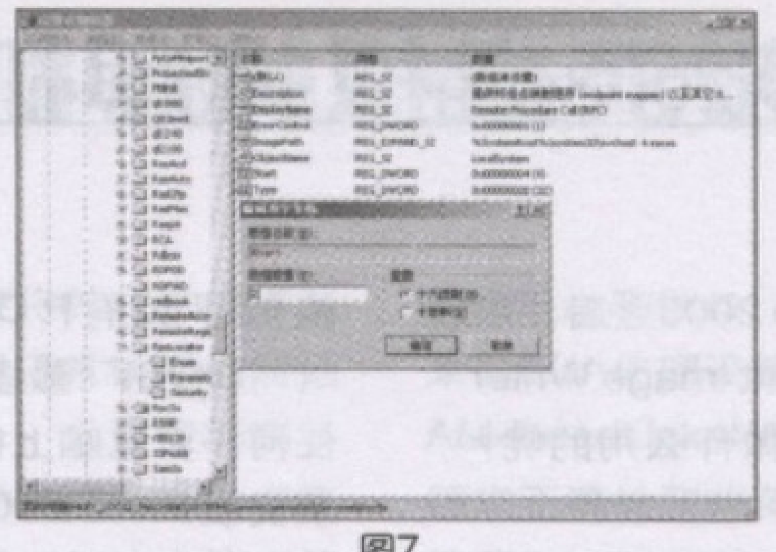


图6

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\]分支下找到一个"RpcSs"的主键，看似是Rpc服务，于是将右侧窗口中的"Start"键值由"4"改为"2"（**小提示：**2代表自动运行，3代表手动运行，4代表已禁用），如图7所示。关闭注册表，重新启动系统，在欢快的开机音乐声中，顺利进入系统，不再出现错误提示，试用其他应用程序，一切正常。至此，故障完全排除。


图7

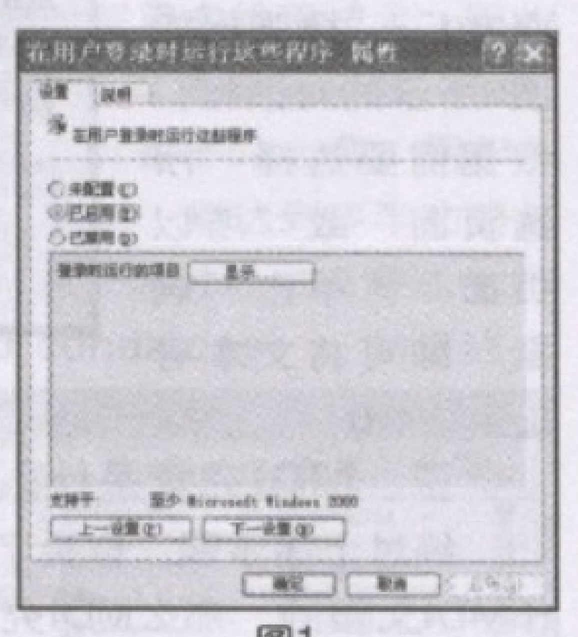
事后总结：RPC服务是Win2000的一个重要服务内容，没有它就无法弹出"属性"对话框，也就无法控制其他服务的"开启"与"禁用"，且会产生许多莫名其妙的故障，因此，千万不可随意地禁用RPC服务。后经试验，在WinXP/2003中不存在此问题。

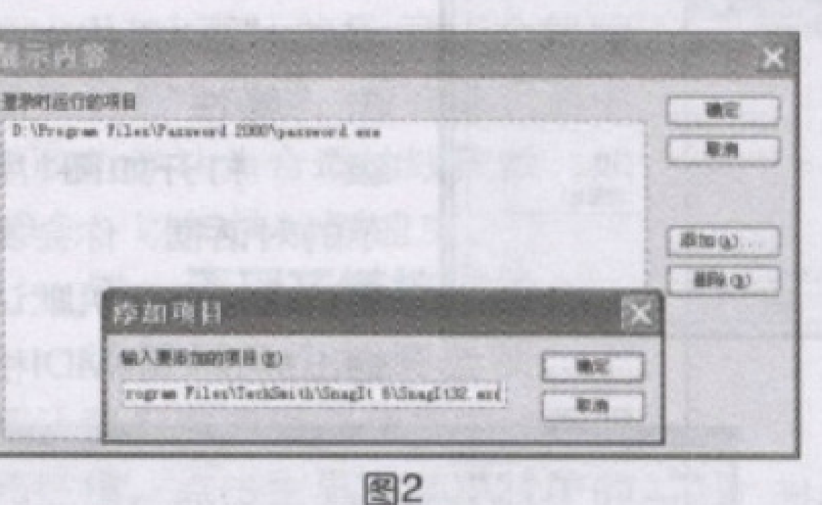
"组策略"里的自启动"后门"

■山东 眉飞色舞的鱼

自启动程序往往藏身于系统注册表、开始菜单等处，但在Win2000/XP中，其实还存在另一个自启动程序的藏身之所，那就是系统组策略。

在"开始"→"运行"中输入"gpedit.msc"，按回车，打开系统组策略窗口，选择"计算机配置"→"管理模板"→"系统"→"登录"，双击右边的"在用户登录时运行这些程序"项，打开其属性对话框，如图1，选择"已启用"，再单击"显示"，会弹出"显示内容"对话框，如图2，列表中显示的便是藏身于此的自启动程序。如果你也想在这里添加自启动项目，可单击"添加"，在出现的"添加项目"对话框中输入可执行文件的完整路径和文件名，"确定"即可。


图1


图2

笔者还发现，在这里添加的自启动程序具有更高的优先级，可先于其他应用程序启动，而且在注册表中也绝对看不到这些程序。如果有人在这里放置了恶意程序，那真是非常危险。

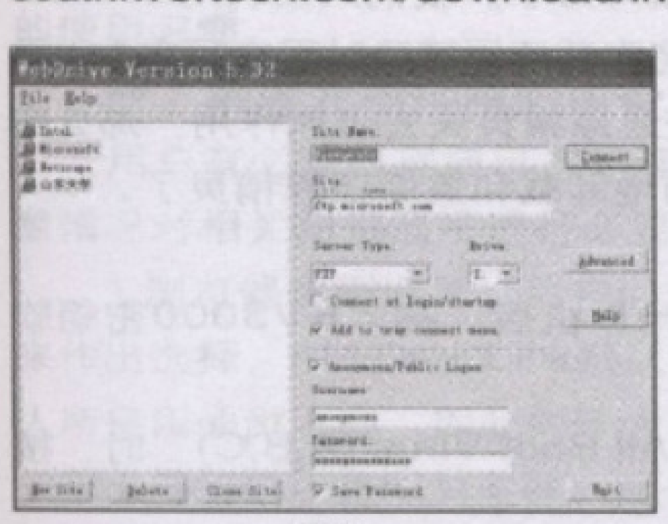
小提示：在"用户配置"→"管理模板"→"系统"→"登录"中，也存在"在用户登录时运行这些程序"项，也可进行相同的设置。唯一不同的是，在"计算机配置"中进行的设置可应用于本机的所有用户，而"用户配置"则仅对当前已登录的用户有效。

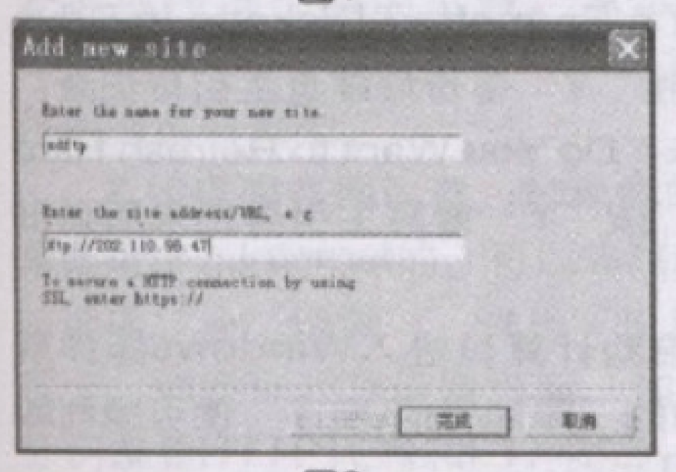
把FTP变成本地磁盘

■山东 郑振涛

如今FTP的应用越来越广泛，使用者对与FTP操作有关的软件的要求越来越高。不知道大家有没有想过把FTP服务器映射为"本地磁盘"？只要你会用资源管理器，如果想尝试一下，就试试WebDrive这款软件吧（下载地址是http://www.southrivertech.com/download/index.html）。

一、连接FTP服务器


图1


图2

WebDrive的主界面如图1所示，左边是软件保存的FTP站点列表，默认状态下只保存了Intel、Microsoft和Netscape三个国外FTP站点信息。如果你想添加其他FTP站点信息的话，可单击"New Site"，打开如图2所示的对话框，输入站点名称和站点地址后，单击"完成"即可。

添加完成后，在站点列表中选择要连接的站点，右边就会出现该站点的详细信息，在"Drive"下拉列表中选择一个空闲的磁盘盘符。如果该FTP不可匿名登录的话，你还需要在下方输入Username（用户名）和Password（密码），最后单击"Connect"即可连接到服务器。由于WebDrive已将自身注册为本地系统服务，因此连接成功后，你就可关闭WebDrive了。如果要断开连接，只要在资源管理器中的网络磁盘盘符上单击右键，选择"断开"即可。

二、搜索和下载FTP资源

连接完成后，打开资源管理器，就可看到新增的网络磁盘了，如图3，通过鼠标拖拽或者复制、粘贴即可执行文件的上传和下载操作。另外，由于我们是在资源管理器中查看FTP资源的，因此Windows的文件搜索功能就可帮助我们快速找到所需资源，是不是很方便啊？

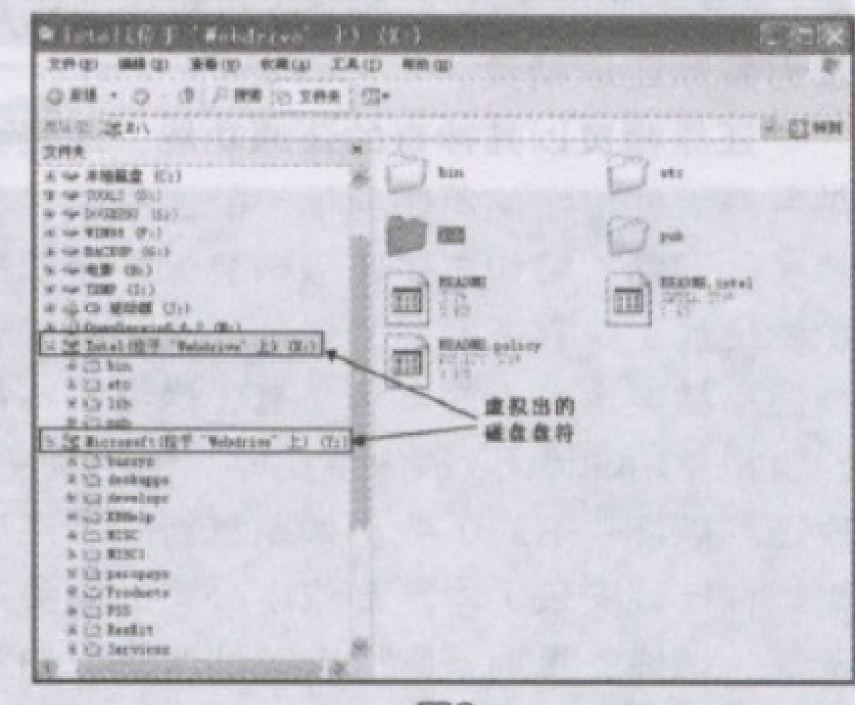


图3

Office 2003虚拟打印机揭密

■山东 郑振涛

细心的朋友也许会发现，在安装了Office 2003之后，系统中会增加一台名为“Microsoft Office Document Image Writer”的虚拟打印机。那么这台“打印机”究竟是做什么用的呢？

一、虚拟打印实战

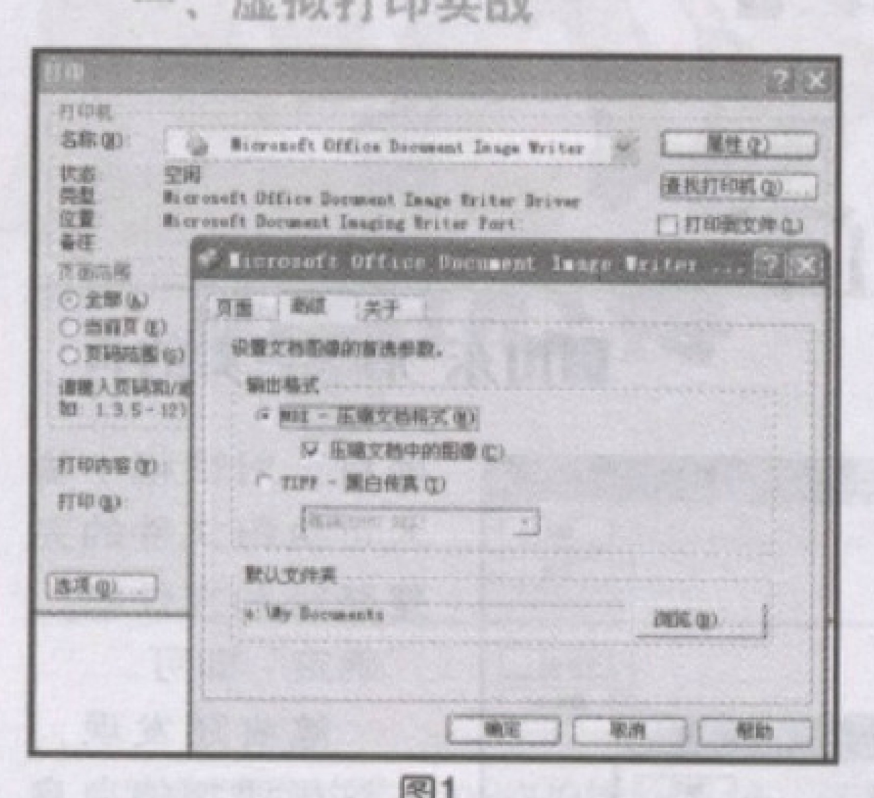


图1

随意打开一个Word文档，执行“文件”→“打印”，在“打印机名称”列表中选择“Microsoft Office Document Image Writer”，再依次单击“属性”→“高级”，打开如图1所示的对话框，你会发现该虚拟打印机默认输出的是一种MDI格式文件，当然你也可选择常规的TIFF图像格式，如果选择后者将会得到一个多页TIF文件，并且最高可设置300dpi的解析度。这里我们就使用默认设置。按“确定”选择新文件的输出路径和文件名，即可开始打印。

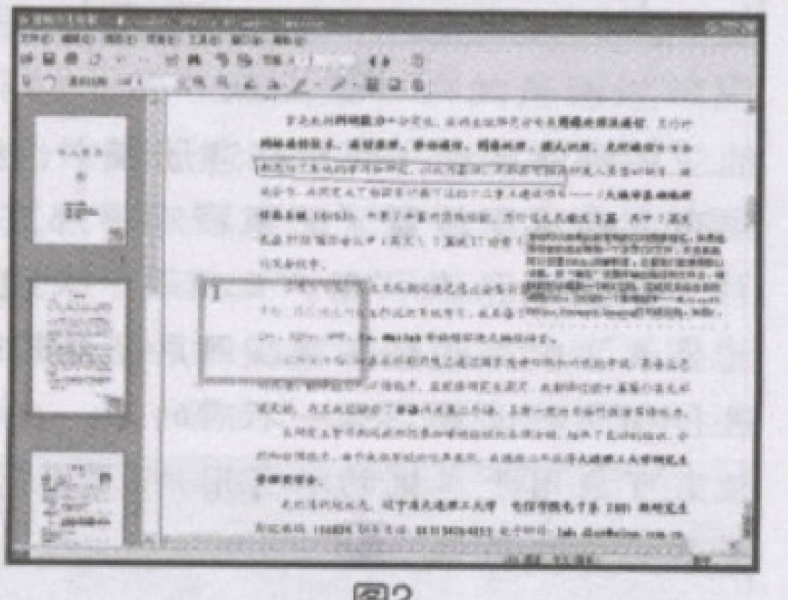


图2

二、浏览MDI文档

打印完成后系统会自动调用Office 2003的一个新增组件——Microsoft Office Document Imaging（以下简称“MODI”）打开得到的MDI文档，其主界面如图2，很快你就会发现MDI文档似乎具有PDF文档的某些特征，比如它可放大10倍（“MODI”最多只支持放大10倍）而不产生任何失真，可在任何一台电脑上得到毫无二致的显示效果（但要求这台电脑必须安装Office 2003）等。但和PDF文档不同的是，MDI文档可自由地插入文本框、图片、注释等信息，我们只要单击工具栏上的相应按钮即可完成操作。另外，它还有“自由笔”功能，可让你在文档中任意勾画以突出某些重要内容。

作为Office 2003的一部分，“MODI”和Word的结合非常紧密，选择“工具”→“将文本发送到Word”，会弹出如图3所示的对话框，根据需要选择“所选页面”或“所以页面”，单击“确定”即可将文本导出到Word。

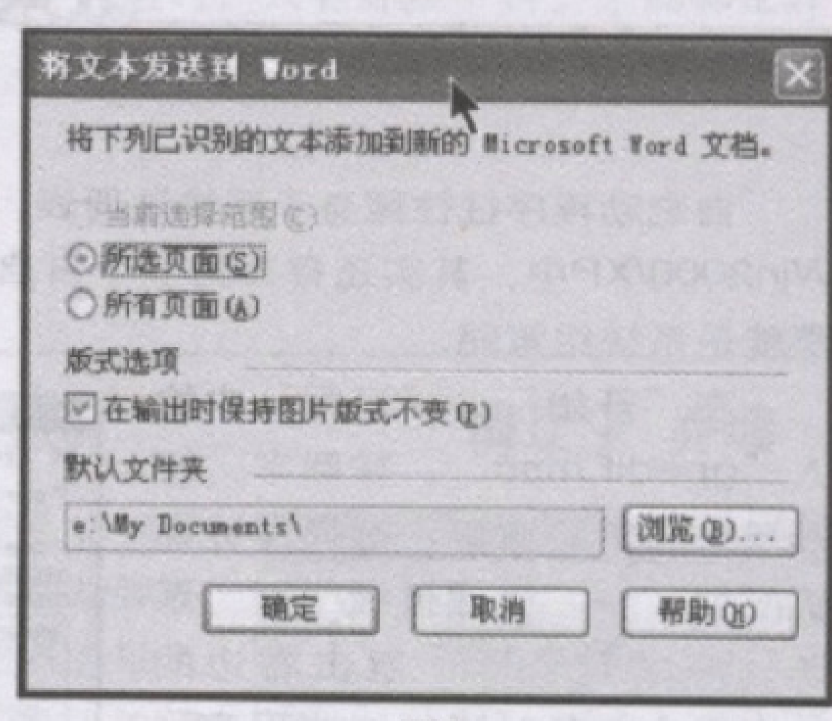


图3

三、MDI究竟是什么？

经过上述步骤，你会了解到原来这台虚拟打印机是用来制作MDI文档的。那么MDI究竟是一种什么样的文件格式呢？

MDI是一种基于旨在按页面版式保存图像的Tag图像文件格式（TIFF），目前该格式文件只能在Office Document Imaging中打开或编辑。如果把同一文件分别“打印”为MDI或TIFF文件，MDI文件的体积较小，图像质量却较高。

Office 2003目前还不够普及，因此MDI格式的兼容性还不够好，但靠着微软的影响，以后MDI也许会成为PDF格式的强劲对手。

KV3000杀毒软盘的另类用法

■江苏 顾祥华

众所周知，KV3000杀毒软盘不但可以用来查杀DOS病毒，还能用它查看、备份和修复硬盘的主引导信息，使由病毒引起的硬盘不能自举等问题及时得到修复，功能十分强大。其实，KV3000软盘除了有上述功能外，还有它的另类用途——暴力解除还原精灵。

还原精灵以其神奇的还原功能，深受大家的欢迎。但凡事总有两面性，在使用还原精灵的过程中，我们也常会碰到一些棘手的问题。譬如忘了还原精灵保护密码后，你既不能在受保护的硬盘上保存新安装的软件，又不能卸载没用的数据，甚至连还原精灵本身也卸不掉，真让你哭笑不得。有时由于某种原因，如使用Ghost做镜像恢复等，使存放在C分区的还原精灵程序遭到破坏。这时，我们如果重新安装还原精灵，系统则会弹出“你已经安装了本产品或本公司的同类产品。如果你想继续安装，请你先正确移除已安装的产品”的对话框，但你真要移除它时，又找不到相应的反安装程序，让你既删不掉又装不上。怎么办？用Format C:，当然不行，用Sys C:传输系统，也不行；用Fdisk/mbr重写分区表，还是不行……其实，只要你手头有KV3000杀毒软盘，事情就好办了。我们只要利用KV3000/K格式重写硬盘主引导记录，将安装还原精灵时程序写在主引导扇区中的那段代码清除掉，使还原精灵失去还原作用，那么在进入Windows系统后就可顺利地卸载和重装还原精灵了。

具体操作方法如下。

1.用干净系统软盘引导计算机后，插入KV3000密钥软盘，并输入KV3000/K命令。

2.程序启动后提示“Kill All Boot Virus.(A,B,C)”时，按“C”。

3.这时屏幕提示“Insert a Formatted Diskette in Drive A……”。插入一张软盘，并按“Y”备份好硬盘主引导记录。

4.备份结束后，屏幕提示“Do You Want to Refresh Hard Disk Partition table?(Y/N)”，按“Y”重写主引导记录后退出KV3000。

5.取出杀毒软盘，重新启动计算机进入Windows操作系统，通过双击“控制面板”中的“添加/删除程序”便可顺利卸载或重新安装还原精灵了。

快速清理收藏夹中的死链接

■辽宁 乔珊

经常在网上挂着，遇到好的网站免不了要将其收于麾下，即添加到收藏夹。时间一长，有许多原来可以正常访问的网站因经济等各种各样的原因也许挂了（倒闭了），也许搬新家了（移到他处了），而我们却又浑然不知，这样就难免有许多死链接混杂于收藏夹中。点击已无用的死链接是一件让人恼火的事情，于是定期清理收藏夹中的死链接是每个网虫都不得不做的事情。

怎样清理？一个网站一个网站地开起来试？老天！那需要浪费多少时间呀！不用这么麻烦，还是用AM-DeadLink吧！

AM-DeadLink（下载地址是http://download.pchome.net/php/dl.php?sid=9557）是一个简单易用的探测超链接的免费工具。它可帮助用户检测出收藏夹中的无效链接和重复链接，检查完后会将各个网站最新状况告诉用户并标示清楚该链接是好的还是失效了。AM-DeadLink在检测时采用多线程技术，因此检测的速度十分快，当用户删除无效的或重复链接时，AM-DeadLink还可为用户备份原始数据，以备不时之需。用AM-DeadLink来管理庞大的收藏夹省事、省时，能达到事半功倍之妙。AM-DeadLink的安装十分简单，在安装过程中只需选中“I agree with the above terms and conditions”，然后狂点“Next”即可。安装完毕，AM-DeadLink会在桌面上创建一个快捷方式，在程序组中创建一个选项菜单，并自动运行。AM-DeadLink默认的运行方式是英文主界面，对于E文不好的朋友可点击主界面菜单栏中的“Options”→“Laguage”，在弹出的“打开”对话框中选中“Chinese_GB.lng”，如图1所示。然后点击“打开”按钮，即可将主界面汉化，如图2所示，以符合国人的使用习惯。

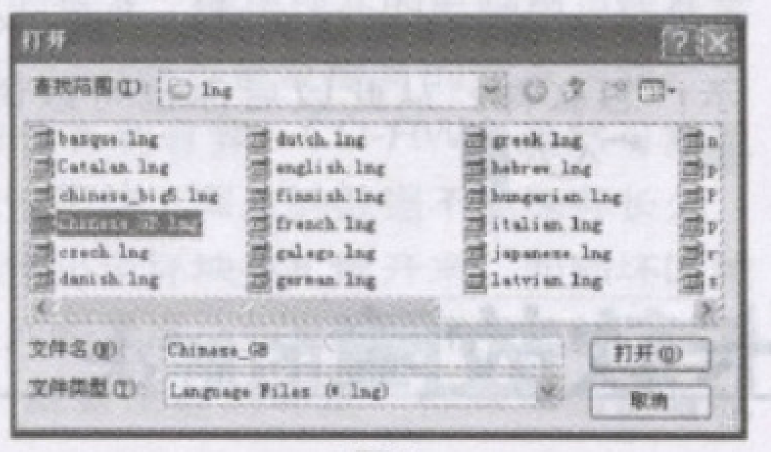


图1

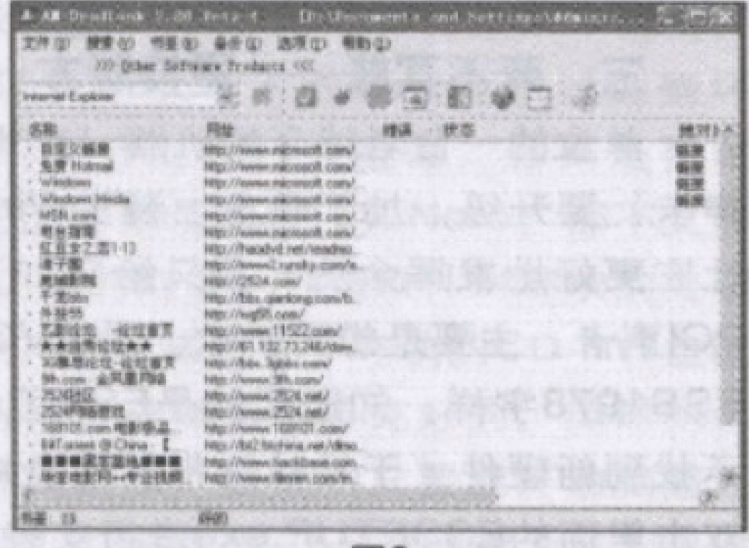


图2

一、清理死链接前的准备

用户有必要根据自己主机连入Internet的情况以及主机配置情况对相关扫描选项进行必要的设置。

1.浏览器类型设置。用户必须根据自己采用的浏览器类型来作出选择，AM-DeadLink默认的浏览器是IE，这也是大多数人所采用的浏览器，因此对于大多数用户来说可略过此步。但如果你采用的不是IE浏览器，而是别的浏览器如Netscape，则必须选择自己的浏览器。点选主界面左侧的“Internet Explorer”选项后面的箭头，在其下列表框中来选择自己所采用的浏览器类型。

2.代理服务器设置。如果你的主机不是通过代理服务器而是直接连入Internet的，可以省略此步。点击主界面菜单栏中的“选项”→“设置”，弹出“设置”对话框，点选“代理”选项卡，切换到代理设置页面，如图3所示。在此页面中用户可分别设置HTTP代理和FTP代理。如果用户不清楚代理服务器的IP地址和端口，可点选“使用来自IE的代理设置”按钮，这样AM-DeadLink就可通过代理服务器来正确检测收藏夹中的各个链接了。

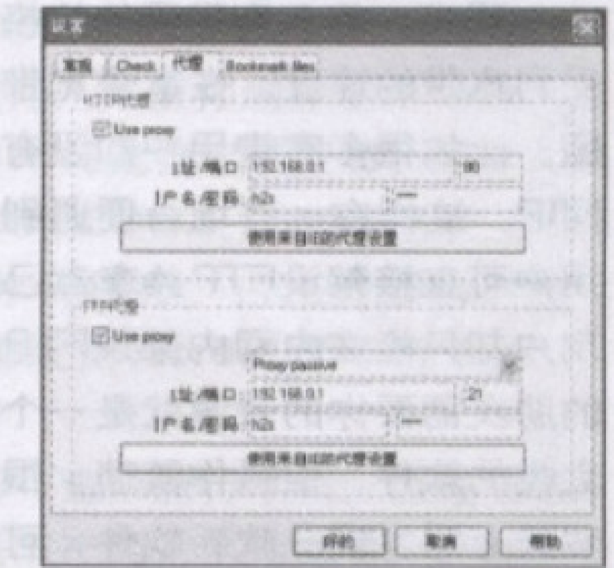


图3

3.检测线程数设置。如果你的机器配置较好，可设置较大的线程数，以加快检测的速度。点击“Check”选项卡，切换到线程设置页面，如图4所示。AM-DeadLink默认的是用10个线程来检测各个链接，可在此页面中更改为你认为合适的线程数，如30个，以加快检测速度。

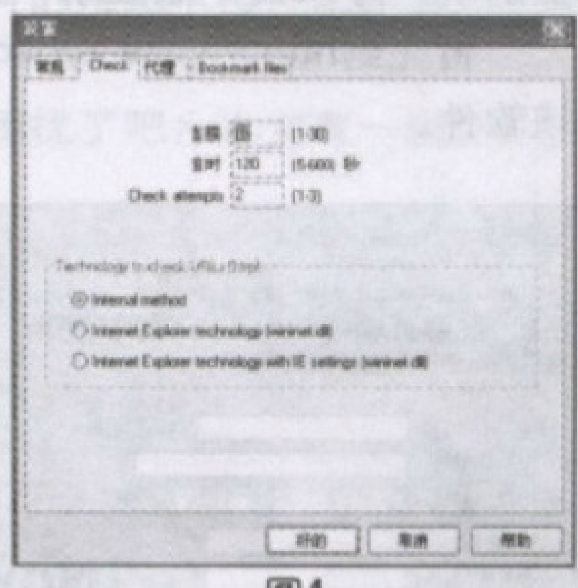


图4

二、清理死链接实战

设置好各个检测选项，下面让我们来清理收藏夹中的无用死链接。点击主界面菜单栏中的“书签”→“检查书签”选项，开始检测收藏夹中的各个链接，并实时显示各个链接的检测结果，如图5所示。检测结束后，再点击“书签”→“将错误的书签排列到列表的顶部”，这时AM-DeadLink会自动将检测到的所有无用的死链接排列到列表的顶部。然后在第一个死链接上点一下鼠标，在按住Shift键的同时在最后一个死链接上点一下，即可选中所有的死链接，在右键菜单中选择“Delete”，所有的死链接立刻会消失得无影无踪。

图5

有了AM-DeadLink，你就再也不用怕那些烦人的死链接了。还不快去下载个回来！

一句话技巧

当大家在多个窗口中切换进行各种操作时，如果需要将其中的两个窗口横向平铺或纵向平铺，一般人都会先把其他窗口最小化了，然后用鼠标右键点击工具栏，然后选择“横向平铺窗口”或“纵向平铺窗口”。其实操作不用这么麻烦，只需先选中一个窗口，按住Ctrl键，然后用右键点击工具栏上另一个窗口的名称，就可以很方便的将两个窗口横向平铺或纵向平铺。

（湖南 洞庭湖）

内网共享，轻轻松松

■湖北 kim_sv

现在，接入宽带网的价格不断降低，使得越来越多的人享受到宽带的速度。在享受宽带快感的同时，也暴露出一些新问题。比如很多宽带用户却没有外部网IP，而只是拥有内部局域网IP，这样在一些场合便遇到一些问题，比如拥有外部网IP的用户可直接架设FTP共享自己的资源！但只有内部局域网IP的用户却只能在内网内架设FTP来共享资源，如果这时候有外网的朋友需要你的资源就是一个很麻烦的事情了！虽然有花生壳之类的软件，但操作繁琐，很不方便！而且还要注册。笔者前些天上网发现一款新软件，可轻松实现内网共享，而且还是免费的哦。好东西不敢独享，希望能给大家帮助！

首先到http://www.zydsoft.com/inows/inowshare.asp下载该软件。

图1

该软件只有一个文件Inowshare.exe，可放到任何地方运行。接下来我们要注册一个帐号，这可是完全免费的哦！注册界面如图1所示，这里需要说明的是地址一栏要想一个好记又有意义的域名哦，这可是别人访问你的唯一途径！点击提交按钮，会显示“注册成功”字样！这时候，点击Inowshare.exe，在网址一栏输入你刚才申请的域名，密码当然是你刚才申请时的密码啦（如图2）！点登录，别人就可通过你申请的域名来访问你了。这时你可能很奇怪：“别人访问我的哪里呢？”其实你仔细观察一下，在Inowshare.exe这个文件所在的目录下又多了几个东西，Inowshare.ini、Inowshare.log和Shared Documents这个文件夹！别人访问你的时候，就是在访问你Shared Documents文件夹里面的东西。所以，你只要把你要共享的文件放到这个文件夹里面，再告诉大家你的网址，就OK了！比如我的，如图3所示！怎么样？从此以后你也可以说“内网共享就是这么简单！”^_^

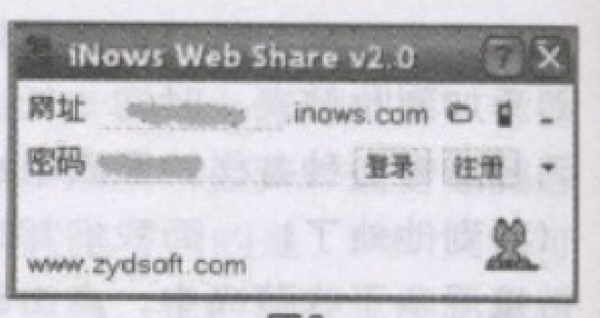


图2

图3

驱动程序造成的声卡软故障的解决

■安徽 屠志成

笔者遇到过不少电脑发声方面的问题，除了音箱有毛病的之外，基本上都不是声卡本身出了问题，只是些软故障，问题都是由驱动程序引起的。下面把遇到的情形分成几类来说明解决的办法。

一、突然失音——重装驱动

单位有几台机器都出现过这样的问题，既有装了Windows 98的，也有装了Windows 2000/XP的。有的是在听歌时突然失音，有的是在玩游戏时哑了嗓子，还有的是在重启后不再开口。查看“设备管理器”中的“声音、视频和游戏控制器”，驱动显示很完整，也没有黄色叹号。在用替换法排除了音箱、连线等故障以后，基本确认是声卡驱动程序中的某些文件在使用中被破坏或丢失所造成的软故障。于是卸载原驱动并重新安装驱动程序，电脑终于开了口。

二、小娘子腔——改变驱动

单位购进一批7台相同型号的清华同方商用机，装的是Windows 98系统，主板上有集成声卡，配上音箱后都能放音乐、听歌，但有一台机器的声音却很怪，听歌时女声尖细无比，男声也成了娘娘腔。不管是用Windows自带的媒体播放机，还是用超级解霸等第三方的播放器，也不管对声音怎么设置、怎么调整，总是那个味。只好从声卡入手了，但在“设备管理器”中声卡驱动是好的，并没发现黄色的惊叹号。急中生智，跑到另一台机器上一看，才发现声卡驱动的名称不同，原来是装错了驱动，奇怪的是不仅没有叹号，居然还能发声。找来驱动光盘，卸掉原驱动，装上正确的驱动，重启之后，这台机器终于分清了性别，女声不再嗲声嗲气，男声也再现了阳刚之气。

三、死不买帐——更换版本

单位的一台老掉牙的机器（奔腾180，无盘工作站，没有声卡）要升级，加了硬盘，装了Windows 98系统之后，为了让它更好地发挥余热，我又给它加了光驱，还买了一块杂牌PCI声卡，主要是想听听歌，看看VCD。从声卡的主芯片上的ESS1978字样，知道用的是ESS芯片。声卡插入后，开机提示找到新硬件，于是从附带的光盘中找到ESS1978文件夹，双击里面的ESSETUP.exe进行安装，重启后机器又提示找到新硬件，并安装好了驱动程序。试着播放音乐，却毫无声息。打开“设备管理器”，发现“声音、视频和游戏控制”中只有一项带ESS字样的内容，没有“音频编码解码器”、“视频编码解码器”等内容，显然是驱动没有安装完整。于是卸掉驱动重装，但几经反复仍不能解决问题，查看驱动程序版本，是2003年的最新版本，按说随声卡附带的又是新版的驱动应该没有问题，但它死活就是不出声。心里想，这也可能是机器太老，老古董跟不上新事物了吧。抱着死马当作活马医的态度到驱动之家找到了这个芯片的2000年的驱动。解压后仍然按照上面的步骤安装，重启后系统提示“正在创建驱动程序信息库”，然后出现一连串的“发现新硬件”、“正在查找新硬件的软件”的提示。驱动安装完成之后，赶紧查看“设备管理器”，“声音、视频和游戏控制”中居然列出了一大堆东西。再次重启，蓝天白云之后，启动音乐如仙乐般飘出，声卡终于可以用了。

读者朋友如果像笔者一样遇到了电脑声音方面的问题，可尝试从驱动上找找原因，说不定会柳暗花明的。

防治木马，我有我招

■天津 xdngcs

近来，病毒的风头似乎过去了，但木马却越来越猖狂。在看了《大众软件》2004年第2期的《学进程，杀木马》后，特为大家介绍一些防治木马的小诀窍。

一、安装网络防火墙

别以为我在说废话，因为我敢肯定有一半以上的网民没有安装网络防火墙。那么，用什么软件好呢？如果你的杀毒软件自带（如"瑞星2003/2004"、"KV2003/2004杀毒王"等），那就用自带的好了；如果没有自带，我推荐国产的天网防火墙。如果你连杀毒软件都没有（疏于防范？），那就去吃2004年第1期介绍的eTrust EZ Armor这盘免费的午餐吧。

二、替换记事本

记事本因其功能不错且占用极少资源而备受广大DIYer的青睐。但是，一些人也许不知道，记事本正是一些木马复生的工具。这些木马会删除或更名记事本的程序文件（notepad.exe），用自己的程序代替。这样，即使你删除了木马的主程序，当你打开一个文本文件时，木马就会死灰复燃。所以，替换记事本也是必要的。使用如UltraEdit32、WinHex等，它们不仅比记事本功能强大且不受木马摆布，占用资源也不怎么大。如果你的机器配置够高，那就用Word或WPS好了。

三、使用杀马软件

虽然现在大部分杀毒软件都可查杀流行木马，但有个专杀工具总是好的。这里我推荐的是国产的"木马克星"。查杀木马它可是老大。它能杀掉几乎所有的常见木马，让你有个干净的机器。

现在，大家应该摆脱木马的困扰了吧？本文有一些个人主观意见，还请大家原谅。P

CD-RW盘废物利用大法——跳过CD-RW受损坏块

■湖北 彭正帮

奇门遁甲

随着刻录机和康宝的普及，使得现在的电脑用户能在家轻松刻录光盘了，尤其CD-RW可重复擦写的特点深受广大用户的喜爱。但事情往往有利有弊，CD-RW盘虽然可重复擦写但往往其盘片稳定性不佳，写入的数据不能保存长久，多次擦写后盘片就会慢慢出现坏块并扩散开来。而损坏区域将永久性地无法正确写入和读出，如果还使用"超刻"技术那将加速坏块的产生，就像硬盘的坏道一样深深困扰着我们。

那么有没有办法像硬盘一样对CD-RW光盘来个低格，标记损坏的部分，以便在下次写入数据时能跳过这些坏块，将数据写到完好的部分上呢？很遗憾，答案是否定的。据我所知，目前主流的刻录软件（如Nero）都不支持带CD-RW的坏块标记功能的刻录，刻录软件对坏块的处理仅停留在侦测阶段。但并不意味着有了坏块的CD-RW盘就报废了，其实盘上还有很多存储区域是完好的。虽然刻录软件本身不支持跳过坏块刻录，但我们只要能开动脑筋还是有办法可以废物利用，让受损的CD-RW继续为我们提供可靠的存储服务。

我们在平时使用Nero刻录时发现它是按文件添加顺序

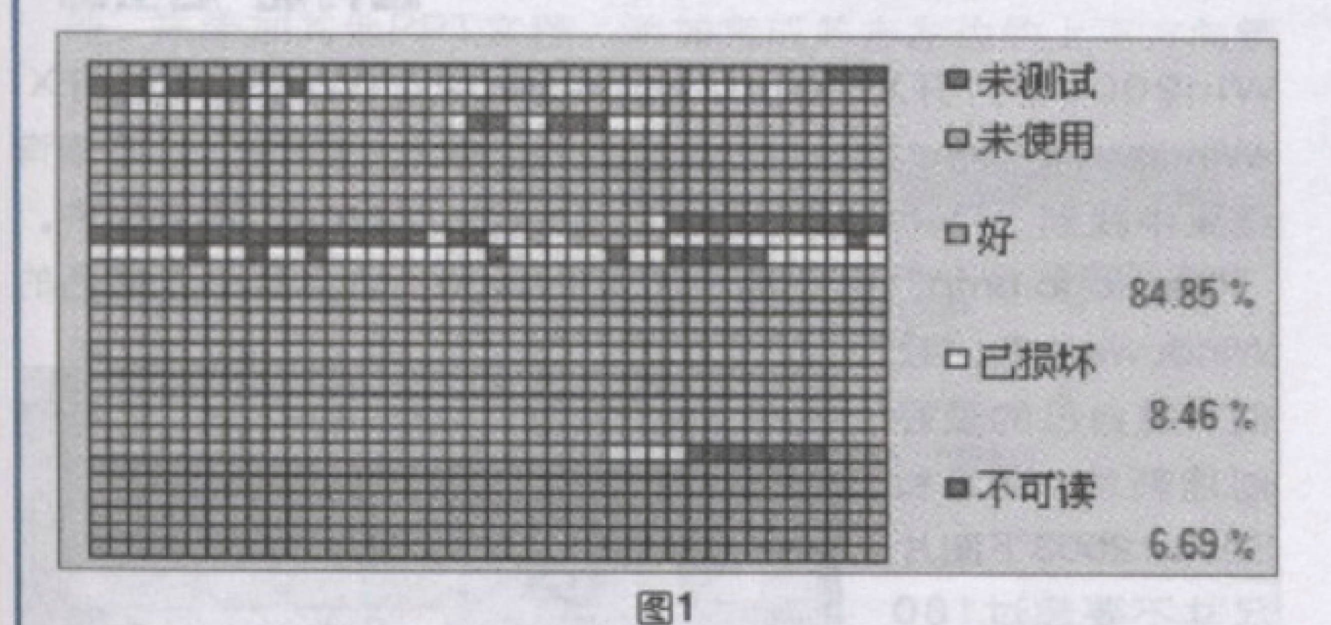


图1

来将数据依次刻录到光盘上的，刻录时从光盘的起始位置与终结位置间线性地刻上数据。于是我们可把光盘的整个存储区域看作是一条直线，而盘中的坏块则是这条直线上随机分布的线段。根据我的经验，光盘上的坏道一般分布比较连续，而且出现在光盘首部、中部、尾部几率比较大。那么我在刻录一张含有坏块的CD-RW盘时，得先用Nero附带的小工具Nero-CD/DVD-Speed中的Scan-Disc功能扫描出盘片的受损情况，然后根据结果计算出坏块在此盘上的分布位置（如图1，盘片为700MB），盘片前半部分均有较为广泛的坏道分布，为保险起见仅使用后半部分。计算后得知，一排区块约35MB左右，那么光盘400MB以后空间均为完好。在刻录时只需先添加任意无用的400MB数据文件以跳过损坏部分，然后再追加我们真正需要刻录的数据文件（大小为200MB～250MB）。如果数据文件尺寸大于250MB，可将其用WinRAR分卷压缩后再分别刻到几张光盘上。当然，此盘上半部分仍有大约100MB到200MB连续的完好存储空间可利用。也可依前法炮制，先计算坏块的位置，然后用无用的数据文件填充，跳过坏块后再依顺序添加有用的数据文件。建议在计算坏块位置时尽量放宽计算范围，不要让有用的数据离坏块太近，以免浪费不必要的重刻时间。现在CD-RW又可正常地进行读写了，虽然减小了存储空间，但还可继续利用其完好的部分，真可谓是物尽其用啊。但随着擦写次数的增加，坏道的分布情况也会随之改变，这时就需要我们再次对它进行扫描，掌握坏块新的分布情况以便有针对性地进行刻录。

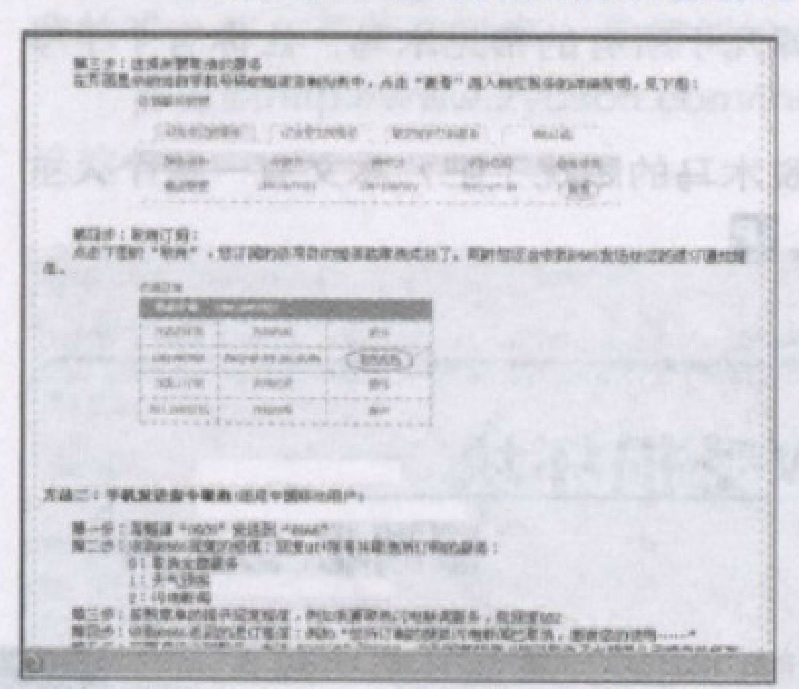
最后还有一个问题不得不提，那就是现在一张散装的CD-RW的售价也就3～4块钱，肯定有很多朋友会说，这么便宜的东西坏了再买就好，何必又是扫描又是计算来费时费力呢？这个问题起初也困扰着我，姑且不论钱方面的因素。试问有多少朋友住在电脑城附近？有多少人走几步路就能找到贩卖这种廉价的CD-RW盘的店铺呢？来回的"跋涉"着实令人心烦。还有就是"鸡肋"情结，食之无味、弃之可惜啊。希望大家使用我的方法后再也不用看断续且无结局的RM电影，再也不用因为解不开盘上某个RAR分卷而痛心疾首了。让我们大家一起将CD-RW的废物利用进行到底！P

短信退订不发愁

■福建 王新禧

当你在网上消磨时光时，是否曾图一时好玩而在某些网站上订阅了手机短信服务呢？虽然短信让我们的小小手机装下了大千世界，然而新鲜感和实用性一过，许多手机用户往往会为每月几十元甚至上百元的短信订阅费心疼不已！那么退订这些短信吧，可是"请神容易送神难"，很多网站上都找不到关于退订的提示和方法，就算在偏僻的角落里终于找到"退订"按钮了，点击时，却弹出无效页面。这可怎么办？真急死人了！别急，以下4招，就能帮你轻松退订短信。

一、通过SP服务商的网站退订



正规SP服务商都会在醒目位置提供在线退订和发送手机短信代码退订两种方式。

SP服务商就是大家俗称的"短信服务商"，它们主要为中国移动和联通的手机用户提供短信的订阅和点播服务，如新浪、网易、搜狐等知名门户网站中的"短信"频道，就属于SP服务商。如果你的短信是在这些比较正规的大服务商处订阅的，那么退订就比较容易：①直接在这些网站的短信频道中在线退订；②发送手机短信代码退订。

二、在中国移动或联通网站退订

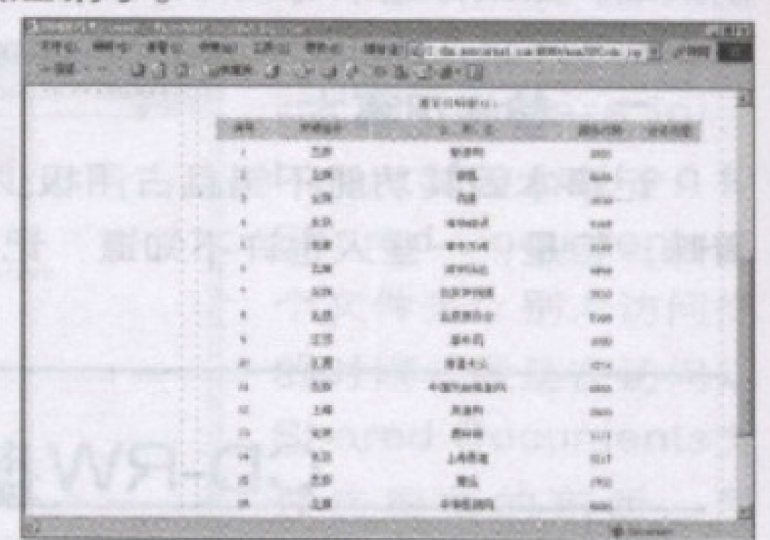
由于目前中国大陆地区绝大多数的SP服务商都是为中国移动提供短信的客户，因此只要你的手机是中国移动的，那登录移动梦网（http://www.monternet.com/）来退订短信就一定错不了！

登录梦网后，进入"短信服务"一栏，在此可看到所有移动SP服务商提供的短信服务，找到自己要退订的SP商，打开其页面，OK，该服务商短信的退订方法写得一清二楚！

如果你是中国联通用户，那么可以通过查询中国联通有关网站来获得短信退订方法。

三、通用退订方法

这是一个大多数短信订户都通用的退订方法，只要写退订短信的专用指令"0000"或"00000"发送到相关服务商的服务代码即可（其中"0000"表示部分退订，"00000"表示全部退订）。服务代码大多数情况下就是你收到的短信息发送方的号码，一般都是4位数字。比如，中国移动用户退订新浪的短信服务，那就发"0000"到8888，而中国联通用户则发"0000"到9888或2188。当你收到退订成功的短信后，你在该网定制的短信服务就被注销了。



在移动梦网查询服务商的代码

如果你收到的短信不显示服务代码，那么你可到移动梦网查询短信服务商的服务代码，网址是http://www2.chn.monternet.com:8080/mon/SPCode.jsp。下面为你列出的是几家常用短信服务商的服务代码。

新浪：移动8888，联通9888；
搜狐：移动6666，联通9666；
网易：移动1630，联通9163；
TOM：移动8001，联通9866；
263在线：移动5263，联通9263；
中华网：移动9898；
千龙网：移动8111；
东方网：移动1528；
掌中网：移动1818；
腾讯QQ：移动1700。

四、拨打专线客服电话退订

除了使用网络手段外，我们还可通过传统的电话方式来退订。中国移动和中国联通都有专门的客户服务电话，分别是1860和1001。如果你不方便上网的话，那么就可拨打这两部电话，让接电话的MM帮你退订吧！你只要把自己想退订的短信名称和SP服务商的信息说清楚就行了！

制作属于自己的电脑商标

■河北 赵士源

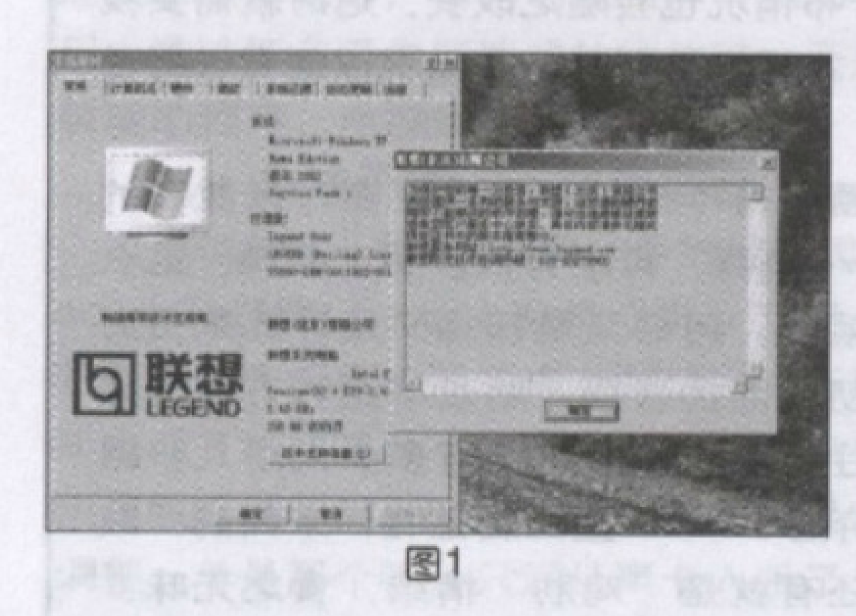


图1

大多数使用品牌电脑的用户都知道，在"我的电脑"→"属性"→"常规"选项卡上，显示着电脑公司自己的名称和商标，单击"技术支持信息"后还会有一些厂商的说明（如图1）。这些看久了难免生腻，虽然是他们公司生产的，但毕竟我是付了钱的嘛，干嘛不能让我署自己的名呢？再顺便把图片改成自己心仪女生的照片……只需进行小小的改动，我们就可轻松得到自己想要的"制造商信息"（如图2）。

打开X:\Windows\system32\（X:指系统所在分区的盘符，Win2000下打开X:\Winnt\system32\，Win98下打开X:\Windows\system\），点击"查找"，输入"OEM"，在查询结果中找到"Oeminfo.ini"和"Oemlogo.bmp"两个文件。"Oemlogo.bmp"就是那个厂商的Logo，它只是一个普通的Windows位图，我们可随自己的爱好创建新的（XP和Server 2003下图片尺寸不要超过180×115，Win98/2000下不要超过180×105，超过这个尺寸就不能完全显示了），覆盖

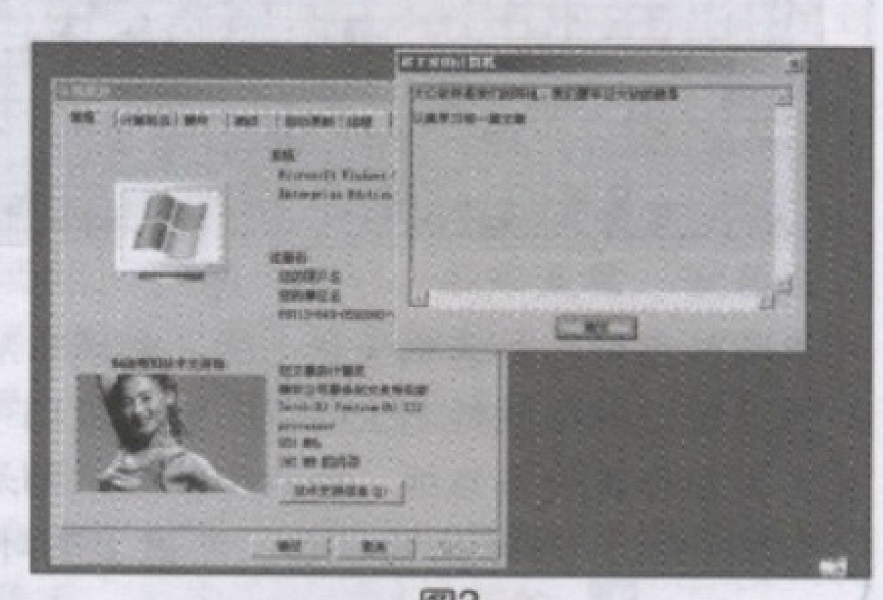


图2

掉原文件即可。“Oeminfo.ini”记录的是厂商名称和一些说明（用记事本可打开），我们以图2实现的效果为例来说明它的具体格式。

[Version]
Microsoft Windows Whistler Edition
WinVer=5.01　'这3行是Windows的版本号，不用管它。

[General]　'以下为简单的摘要，显示在Logo图片的右侧。

Manufacturer=赵文泉的计算机　'制造商名称，Logo图片右侧的第一行文字，也是技术和支持信息窗口的标题栏文字。
Model=微软公司服务赵文泉特别版　'计算机型号，Logo图片右侧的第二行文字。

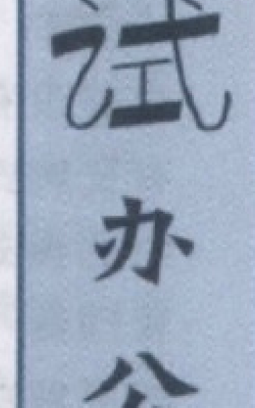
[Support Information]　'以下为技术和支持信息窗口内显示的文字，每个“LineX=”对应一行，在""内输入，此处Windows不会自动分行，按自己需要依次用Line1、Line2……分行，每行不超过28个汉字。

Line1="大众软件是我们的阵地，我们要牢记大软的教导"
Line2="认真学习每一篇文章"
Line3=""
Line4=""
……

非品牌机用户，可按照自己的喜好在相应目录下创建“Oemlogo.bmp”和“Oeminfo.ini”（用记事本创建）两个文件，同样能实现相同的效果（注意在保存“Oeminfo.ini”时，“保存类型”选择“所有文件”）。OK，这样我们就做成了属于自己的“品牌电脑”。是不是很简单？

让演示文稿也能自动运行

■山东 眉飞色舞的鱼



光盘的容量巨大，因此很多朋友都喜欢把PPT演示文稿直接刻录到光盘上携带，但在演示时却很麻烦，你需要先插入光盘，然后再手工打开PPT文档，而且这还要视电脑上是否已安装PowerPoint而定。能不能让这个过程简单一点呢？别忘了光盘是具有自动运行功能的，何不让演示文稿也来个自动运行呢？

一、在PowerPoint 2003中

如果你用的是PowerPoint 2003，那么恭喜你，这个版本的PowerPoint已集成了制作自动运行演示文稿CD的功能，而且操作非常简单。

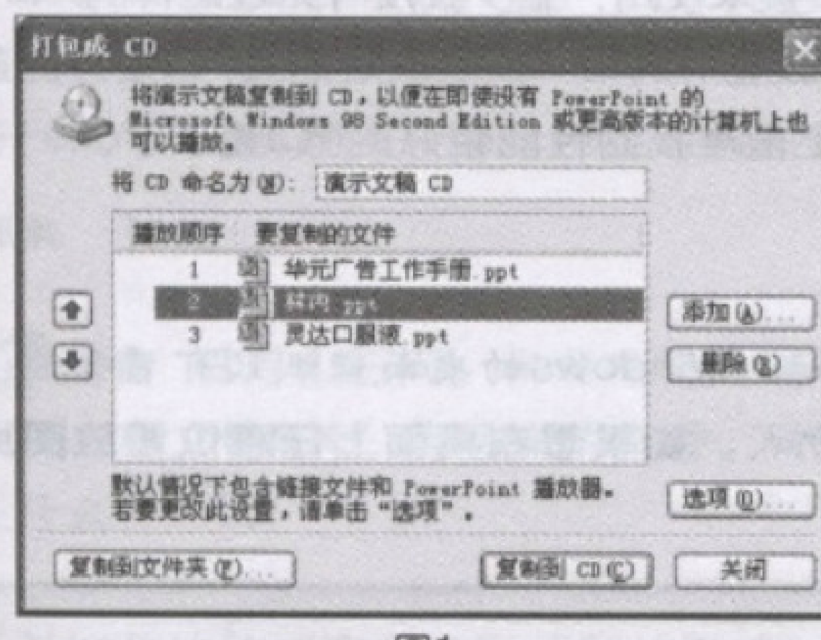


图1

用PowerPoint 2003打开要处理的演示文稿，选择“文件”→“打包成CD”，打开如图1所示的对话框。默认状态下PowerPoint只向光盘写入当前打开的这个PPT文件。如果在演示过程中你需要调用多个PPT文档，可单击“添加文件”来添加其他PPT文档，添加完成单击左边的上下方向箭头即可调整PPT文档的播放顺序。

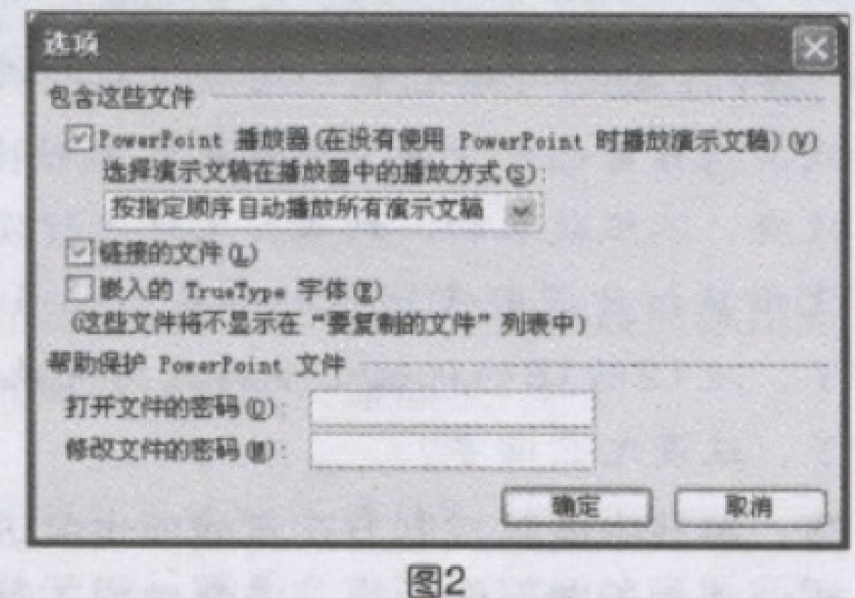


图2

为了让光盘上的PPT文件能随意播放，最好再单击“选项”，复选“PowerPoint播放器”和“链接的文件”，如图2。另外如果你在制作幻灯片时使用了非系统自带的字体（例如常见的文鼎字库、方正字库等），那么最好再选中“嵌入的TrueType字体”，只有这样才能保证演示效果原汁原味。

最后单击“复制到CD”即可开始刻录演示文稿CD。如此得到的演示文稿CD不但具有自运行功能，而且由于光盘上还集成了PowerPoint播放器，因此它还能脱离PowerPoint独立使用，非常方便。

二、在PowerPoint 2000/XP中

PowerPoint 2003的版本比较新，所以多数朋友估计还在用PowerPoint 2000或XP，这时该如何让演示文稿自动运行呢？

1.下载和安装PowerPoint播放器

首先我们需要到http://download.microsoft.com/download/3/f/6/3f6a7890-c821-4949-bfcf-0a0ffa76c05c/ppviewer.exe去下载PowerPoint播放器的最新版本，它支持PowerPoint 97到PowerPoint 2003的全格式演示文稿。它会被安装到X:\Program Files\Microsoft Office\PowerPoint Viewer文件夹中（X为MS Office所在盘符）。在桌面上新建一个名为“演示文稿CD”的空文件夹，然后把PowerPoint播放器安装目录中的所有文件统统复制到“演示文稿CD”文件夹中备用。

2.编辑播放列表文件

把要播放的PPT文档全部复制到“演示文稿CD”文件夹中，然后打开记事本，按照PPT文档的播放顺序依次填入PPT文档的全名，如图3，将其保存在“演示文稿CD”文件夹中，并命名为Playlist.txt。

图3：playlist - 记事本（文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)）

```
华元广告工作手册.ppt
华帝燃具.ppt
灵达口服液.ppt
```

图3

3.编辑Autorun文件

再打开记事本，编写一个Autorun.ini文件，其内容如下：

```
[autorun]
open=pptview.exe /L "playlist.txt"
```

把它也保存在“演示文稿CD”文件夹中。

最后用Nero或其他刻录软件把“演示文稿CD”文件夹中的所有文件刻录到光盘上。OK，一张自动运行演示文稿CD就制作完成了。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流


插图 宋洋

读者 大志问： 我的**计算机不能显示正常的颜色**，浏览图片时，发现图片均是由一个点一个点构成的，非常粗糙，不清楚。桌面显示的字体也很大，总感觉与其他电脑不太一样。另外，我的电脑使用**ISA声卡，在每次使用电脑都要启动两次后才能正常使用**。请问这是什么原因？

答： 你一定是位玩电脑的新手吧。第一个问题比较明显是没有正确安装显卡驱动程序导致的问题。如果你没有正确安装显卡驱动程序，系统就只能以640×480×16色的模式显示，导致出现你遇到的现象。请进入“设备管理器”删掉显卡，然后重新正确安装显卡驱动，问题即可解决。

后一个问题则多是因为系统硬件冲突造成的，你可在“设备管理器”中手工修改声卡的IRQ设置。此外，主板BIOS缺省值是不给ISA卡分配IRQ，所以某些ISA卡需要在BIOS的“PNP/PCI Configuration”中手工分配IRQ，声卡使用的IRQ多为5或9。

四川 龚胜

读者 盛高山问： 我的电脑安装Win2000，系统可进入待机状态。但在恢复时，就会**出现蓝屏，并出现“STOP: 0x000000D1...Date Stamp”的提示**，不知原因何在？

答： 这类故障应该是由于硬件或其驱动程序和Windows 2000的电源管理不兼容造成的。你可尝试采用下面的方法解决：首先请升级显卡、声卡等配件的驱动程序到最新版本，并安装新版的主板驱动程序，然后在“控制面板”→“电源选项”中如果有APM（高级电源管理）方面的设置，请关闭APM功能，同时在系统中禁用休眠功能。如果仍不能解决问题，请在BIOS中把“ACPI Suspend Type”设置为S1（STR）或直接关闭ACPI选项。如果你不希望牺牲系统的休眠功能，则可能需要查找并更换不兼容的硬件设备。

四川 龚胜

读者 董繁华问： 我有台老电脑，**CPU为AMD K6-2 450，因主板损坏，我想另换一块，不知应购买什么样的主板？** 另外对于没有AGP插槽的主板，不知道能不能通过转接卡将AGP显卡插在PCI插槽上？

答： 你需要购买采用Scokt7 CPU插槽的主板，最常见的有采用Intel TX、VIA MVP3等芯片组的产品，而且还要注意电压和倍频的支持。很显然，这类产品目前只能去二手市场寻找了，且不一定能找到合适的产品。如果没有特殊原因的话，建议你最好还是将整个机器都升级吧。AGP和PCI显卡不仅仅是接口上的差别，而完全是两种不同构架的产品。应该无法通过简单的转接来使用，至少我没有见过这样的AGP-PCI转接卡。你想升级显卡的话，只能设法购买PCI接口的显卡，不过现在市场上很难找到性能较好的PCI显卡了。

四川 龚胜

读者 Aspoli问： Windows的桌面壁纸只有“平铺、居中、拉伸”3种方式，**如果想在桌面上任意位置放图片可以吗？**

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《文明3——征服》问题集

问： 我已玩到好几个时代了，可还是不知怎么出航（我该研发的已经研发了），所以我只能永远龟缩在小岛上。我看了游戏上的说明，好像需要“港口”这种建筑，但我不能建，是因为地理条件的限制，还是有什么其他条件？

答： 你的城市之中有没有靠海的？注意一定要“靠”海，只是势力范围内有海水是不行的，靠河也不行，我估计你就是忽略了这一点。有了靠海的城市再建造航海单位即可，还需说明的是科技要到制图技术才能造船。

问： 怎样才会让敌国对我宣战？我没有办法向敌国宣战，只有自己先开炮，可我是民主制的国家，一战争就无政府，不然就暴动，到底要怎样才行呢？另外，我用机械化步兵打敌国驻守城市的部队（长弓兵），竟然被干掉了，攻12防18的机械化步兵竟然被攻4防1的长弓兵干掉了，这是怎么回事？

答： 游戏中电脑控制方在宣战前也会进行基本的判断，只要它判定你国力比它强，通常情况下就不会跟你宣战，即使你在和它的谈判交涉中提出很苛刻的要求。如果你想对敌人宣战，可在外交选项中找到宣战的命令，不宣而战对

答： Windows可把HTML文件作为桌面壁纸，因此我们可在HTML中使用层来定位，并在层中插入图片，然后设置壁纸时选择该HTML就可以了。如果想改变图片在桌面的位置，只需重新编辑该HTML文件即可。

四川 龚胜

读者 天天天蓝问： 我单位有一台电脑，使用Win98操作系统，**已正确安装了网卡和网络通讯协议，但"文件及打印共享"是虚的，无法选择。** 请问应该怎么办？

答： 你需要添加"Microsoft网络上的文件与打印共享"组件。单击"添加"按钮，在"请选择网络组件"窗口单击"服务"，单击"添加"按钮，在"选择网络服务"的左边窗口选择"Microsoft"，在右边窗口选择"Microsoft网络上的文件与打印机共享"，确定后返回到网络窗口，并按要求插入Win98的安装光盘，安装完成并重新启动后，即可选择"文件及打印共享"。

四川 龚胜

读者 安进问： 我有个电子邮件方面的问题要问你，就是在**Foxmail中忘记了某个邮箱帐户的密码应如何解密**？

答： Foxmail 5.0版以前的加密功能很弱，基本上是形同虚设。要解除邮箱帐户密码有两种方法：一是将Foxmail\mail\加密帐户名\下的Account.stg文件删除即可；方法二是新建立一个帐户，退出Foxmail，然后将"Foxmail\mail\加密帐户名\"目录内的除了Account.stg的其他文件复制到"Foxmail\mail\新建帐户名\"中，再次执行Foxmail，新建帐户中的内容即为加密帐户中的内容。

四川 龚胜

读者 日月山石问： 我发现使用OE收发邮件时，会生成一些**以"DBX"为后缀的文件**。请问这些文件的用处是什么？

答： 这些文件中，最重要的是Folders.dbx。它是OE中所有文件夹的索引，记录着整个文件夹的结构，以及Hotmail的资料夹等。一旦损坏，OE将会出现无法启动的情况。我们可将损坏的Folders.dbx删除，OE将会对所有的.dbx文件进行一次扫描，建立一个新的Folders.dbx文件。不过，旧的邮件夹的树状结构就不存在了，另外像新闻组、邮件夹的同步设置，甚至邮件规则等都可能需要重新设置或调整。除此之外，还有收件箱.dbx、发件箱.dbx、已删除邮件.dbx、已发送邮件.dbx、草稿.dbx等文件，分别记录不同类别的邮件。另外，还有一个"Offline.dbx"文件，主要是针对IMAP邮件帐号使用的。

四川 龚胜

读者 杨一问： 最近想买一台液晶显示器，由于我很喜欢玩游戏，因此对产品**"响应时间"**要求很高。请问究竟什么是**LCD的响应时间**？

答： 所谓"响应时间"是液晶显示器特有的一个性能指标，液晶的显示是通过高分子物质结晶状态的变化导致不同的折射率，来实现白色光线的不同颜色透射，投影在显示器表面，从而获得不同颜色的点。其中"高分子物质结晶状态的变化"是一个物理的形变过程，需要一定的时间来完成，这就造成了液晶显示器上的每一个点在得到信号之后，需要一定的形变时间，这个形变的时间就是"响应时间"。要注意液晶显示器的响应时间可细分为"上升响应时间"和"下降响应时间"，实际的"响应时间"应该是"上升+下降"的总时间，而一些产品或商家只标明液晶显示器单独的上升（或下降）响应时间，以此来误导消费者。大家一定要注意这一点。

四川 龚胜

读者 单宁问： 我知道液晶的"响应时间"很重要，请问在购买**液晶显示器时，在"响应时间"方面具体应注意些什么问题**？

于某些政体的国家会有很不利的影响。

战斗的胜负主要采用几率来计算：机械化步兵（攻12防18）攻击长弓兵（攻4防1），胜利几率是12/13，战死几率是1/13（具体的计算方法很复杂就不说了），所以就算长弓兵打死你的机械化步兵也不用惊讶。

《绯苍幻想曲》问题集

问： 游戏中迪纳留斯公馆的女孩要怎样打才能过关？请指教。

答： 她有一种攻击是放蓝色的骷髅，当她放骷髅时你用大招攻击骷髅，这样就能减少她的生命值了。

问： 游戏中人物的好感度如何提升？

答： 这个问题太简单了吧，跟角色交谈或送礼就可提升好感度，很多游戏都是这样呀。

问： 我玩到神殿那里卡住了，已把毒气关了，可是找不到控制室，难道是在4个大锅炉那里吗？可我不知道怎么操作。

答： 在那个选数字的房间向左边回头，右上方有间起动室，剩下的就不用再说了吧……

问： 当力夜儿的气满了之后，她说她"生气了"，并揍了柯纳一顿，柯纳的血还变少了，这可怎么办？另外，力夜儿的MP好像从来不减少，这又是怎么回事呢？

答：对于喜欢玩游戏的朋友而言，购买液晶显示器时将“响应速度”作为选购的重要技术指标是很明智的。如果响应速度不够快的话，显示动态画面时会有明显的拖影，特别是在那些高速移动的3D游戏或DVD影片中。目前大多数液晶显示器的响应时间在25ms左右，比较高级的产品为16ms（目前最新的12ms产品已上市）。

毕竟“响应时间”是一项很主观的技术指标。不能只看产品的标注，最稳妥的方法是要通过实际游戏以及对DVD影片进行测试，比如可使用《极品飞车》进行测试。这款游戏对液晶显示器“响应时间”要求近乎苛刻，只有真正的16ms产品才能获得最理想的效果。此外，还可借助软件进行辅助测试。像“Monitors Matter CheckScreen”是一款相当不错的液晶显示器测试软件，它的Smearing测试单元可显示屏幕上快速移动的小方块，其中方块后拖影的个数代表显示器讯号的响应时间的高低。

四川 裴胜

读者 Metel问：为什么我用Ghost Explorer不能在Gho镜像文件里添加和删除文件啊？Windows XP能用新版的Ghost备份吗？

答：如果制作Ghost镜像文件时使用的Ghost版本太低，新版的Ghost Explorer就不能实现添加和删除功能，所以请用最新版的Ghost程序制作Ghost镜像文件。至于Windows XP，用Ghost 6以后的版本基本上都能顺利备份，我使用时感觉还原起来也没有什么问题出现。当然，新系统所备份的Ghost文件最好只在该系统上还原使用，如果新系统硬件配置进行了某些变动，则原始备份的系统文件在还原后可能会出现一些问题。

湖南 苏旅

读者 赵光辉问：为什么我的**XP关机速度这么慢**？我的机器是P4 2G的。

答：很多读者都反映他们的Windows XP不能顺利关机：有时候关机要等很久，有时干脆就长时间等在“保存配置”画面了。这个问题比较复杂，牵涉的方面也很多。诸如病毒干扰、磁盘出错等都有可能，在安装大量软件后注册表臃肿也会导致这个问题发生。如果你的电脑是Windows XP原始版，建议及时打上Windows XP专用的SP1等补丁，其中就有解决关机时间过长问题的功能，也许能有助于问题的解决。当然，CPU在BIOS中是否正确设置也是一个关键因素，有些CPU的L1和L2 Cache（一级和二级高速缓存）被人为关闭了，这样机器的运行速度自然会很慢。

湖南 苏旅

读者 FF8问：我的**EPSON 790能不能灌墨啊**，怎么感觉还有墨水时机器就提示不能继续打印了啊？

答：这也是老生常谈的问题了。打印机不能工作，需要先查看一下打印机和电脑的连线是否可靠，驱动程序安装状态如何，主板的并口设置是否正确（SPP和EPP模式）。如果上述这些方面都没问题，再来检查墨盒。EPSON 790打印机的墨盒采用了墨水监控芯片，一旦检测到墨盒中任何一种颜色的墨水低于理论数值就自动停止打印并提示用户更换墨盒，即使是外加墨水也不能解决问题，因此墨盒中还有墨水却不能打印的问题就不奇怪了。这里推荐一个叫做SSC Service Utility的打印机工具，在打印机开机并与电脑连机的状态下（不管USB还是并口模式），它可以人为修改墨盒芯片的工作状态，把墨水监控指数强迫设为100%（即全满模式），使打印机能充分利用墨盒里面的剩余墨水，同时它还具有其他一些专业功能。不过，这里并不鼓励用户利用这款软件自行对墨盒进行灌墨，因为任何不正确的操作都可能损坏打印机并失去产品保修权利。

湖南 苏旅

读者 张讯问：我的主板是ABIT BH系列，CPU为赛扬366MHz。最近不得不把机器升级一下，**请问我的主板**

答：这就是力夜儿的绝招呀，打柯纳的同时画面上的敌人也被顺便清空了，不过要小心，看看柯纳的生命值够不够，别真的给打死了。

至于第二个问题，一定是你的错觉了，初期的法术要的MP并不高，减少了也不太容易看出来，等到有了高级法术以后，还是很耗费MP的。

问：第一次在郊外遇到变态三姐妹时，是不是必须把三人全部打倒才能过关？有没有比较快捷有效的方法可以容易一点过关的？

答：不是全部打过才能过关。最方便的办法是直接攻击鲁菲亚，不过其他二人此时会对你进行攻击，尤其要防范仆罗的近身攻击，所以直接用柯纳的必杀技来干掉她吧。

《超越善恶》问题集

问：酒吧2号房的门如何打开？酒吧下面的柜子上需要密码，如何打开？

答：2号房的密码就在楼下那个坐着的大块头那里。在你接近时他的手掌会把桌子上的密码盖住，在远处用照相机偷窥就可以了。柜子的密码比较繁琐，你在游戏的任一阶段存盘，然后把附带的代码输入到游戏主页中，可玩一个猜单词的小游戏，正确后才可得到密码。

问：在矿坑里我用动物探测器发现一处有动物反应，却看不到，怎么办？

答：你需要把房间里的继电器踢短路，就是那个上面画着

能不能支持C3 CPU，该怎么操作？

答：目前市场上多了很多C3级别的廉价CPU，使得这个问题又被关注起来。首先要说明的是，你所指的C3应该是采用Tualatin核心设计的新赛扬系列CPU，它仍然采用Socket 370结构和100MHz外频设计，但不同的是它的L2 Cache达到了256kB。目前这类CPU频率多在1.0GHz～1.3GHz之间，而价格多在250元左右，很适合老主板升级。不过，它对主板要求特殊，诸如Intel 815E、VIA 694X主板都不能直接正常安装，更不必说用到老的Socket 370主板上了。

一般来说，主板是否能支持低电压CPU由以下几个方面来判断：首先看看主板制作厂商是否声明自己的主板能支持新赛扬CPU，还可看看该主板是否采用有低电压调节设计，能否支持1.3V～1.7V的CPU低电压；其次就是主板厂商是否有支持最新低电压CPU的BIOS版本等。你的ABIT BH系列主板应该是可以支持新赛扬CPU的。

一般情况下解决升级问题，需要使用一些支持老主板上新赛扬的CPU转接卡。转接卡一般分为老Slot 1转新Socket 370结构和老Socket 370结构转新Socket 370结构两种设计，前者可用于老的Slot 1主板上，而后者则用在老的Socket 370主板上。这类卡自带低电压控制功能，可方便安全地使用赛扬 II 和赛扬 III 。目前，这类卡市价多为20元～50元，在许多二手市场就可买到。

湖南　苏旅

读者　九十九发子弹问：为了尝新，我装了Windows Server 2003系统，运行一直很稳定。**最近装了宽带，却发现系统启动变得很慢**，要花1分钟以上，按说我的机器是P4 2.6G，不应该这样呀。问题到底在哪？和宽带有无关系？

答：排除病毒、木马等因素的干扰（请用查杀病毒软件自我检查），通宽带是有可能使启动变慢的，因为启动时系统要检查网络设置，会花一些时间。解决的办法可考虑以下几种：一是在上次使用后关机前将网络连接禁用，或者本次启动前将网线拔掉也可，启动后再插上。

湖南　苏旅

读者　贝宁问：我下载一个**RMVB文件**，但下到90%就停止了，而且也不能继续下载了。请问**有没有办法修复它啊**？

答：由于RMVB文件其编码结构和传统的RM文件并不一样，因此一般的RM修复软件可能并不管用。这里推荐一款叫做VideoFixer的软件，它可修复你通过HTTP、FTP、MMS、RTSP方式由于某些原因没有下载完全的各类多媒体视频文件，其中包括AVI、ASF、WMV、WMA、RM、RMVB等格式。修复后的文件可流畅地播放或自由拖动。这款软件可在http://download.pchome.net下载。

湖南　苏旅

读者　许国为问：我是菜鸟，最近电脑出了问题，开机以后PC喇叭总是不断地响。请问**主板的错误提示的喇叭声具体有哪些**？我的主板采用的是Award BIOS 6.00版。

答：虽然问题简单，但问起的朋友也不少，就解答一下吧。Award BIOS的声音指示代码一般分为下面几种。

1短：这是系统正常启动的表示。

2短：表示CMOS设置参数出现了错误。

1长1短：内存或主板内存插槽出了问题，可用替换法测试。

1长2短：显示设备（显示器或显示卡）出了问题。

1长3短：键盘设备的控制器错误，同时也要检查主板对应接口。

1长9短：主板的Flash RAM或EPROM损坏。

长响：内存方面的问题，建议插紧内存或更换内存。

不停短响：显示设备和电源等未能连接好。检查一下所有的插头和系统电源。

湖南　苏旅

闪电的盒子，然后朝上看，那种感光生物这时才会在黑暗中出现。假如不及时抓拍的话，它会消失，这时你必须再次踢继电器。

问：游戏里的NPC算不算动物？

答：从生物学角度上来说，是的。包括所有的人、非人类NPC、你的狗，都算科学中心需要的“物种样本”。

问：假如我在战斗中没有拍摄敌对生物，那么是不是就没有机会拍了？

答：不是的。即便你在战斗中没有时间拍照片，在战斗之后还是会有残骸遗留下来，只不过你可能需要到周围绕上一绕才能找到它们。

问：在某个地方我发现地上有泡泡出现，动物探测器也有反应，我该怎么拍到这只生物？

答：用你的飞盘攻击泡泡出现的地方，那个小东西会迅速逃跑，你要在它跑的时候抓拍。假如你没有拍到，那么就不断攻击它的藏身处把它吓出来就可以了。

问：来到太空有生物攻击我，而它又无法拍摄，怎么回事？

答：这是一头被困在彗冰中的鲸鱼，你需要把包裹住它的彗冰打碎，不然被融化的彗冰撞上飞船会造成伤害。打碎彗冰后，鲸鱼即可拍摄。

问：上了月球还能回来么？

答：可以。但是，假如你进入敌方基地内部启动了开关，就无法回来了，也就是说，你必须在救出叔叔前打理好还没处理好的所有事情。



《遥望太极虎——韩国网络游戏产业透视》这篇专题用一组组数据清楚，客观地阐述了韩国网络游戏产业的方方面面。无论是做游戏，还是玩游戏，韩国人的成绩有目共睹。终观国内运营的网络游戏，几乎都是made in korea。“帝王将相，宁有种乎”，难道韩国人天生就是游戏的料？咱们老祖宗的“天时+地利+人和”可能更能说明这个问题。正是这样，韩国才成为online game的王者。而我们的游戏产业才刚刚起步，正如“第一个吃螃蟹的人是勇士，第二个完全照此方法吃螃蟹的人就是傻子”。是的，好的东西我们要借鉴，但也不能完全照搬，要有自己的特色。最后说一句：作为游戏迷和球迷，殷切希望我们的游戏产业不要重蹈足球的覆辙。

■快评手 袁锐

请你快评：针对05期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

林晓：汉代乐府民歌《饮马长城窟行》：“客从远方来，遗我双鲤鱼，呼儿烹鲤鱼，中有尺素书。”古人没有纸张，书信只好用白绢来写，长约1尺左右，所以称为“尺素”，因此书信又被称为“尺素书”。关山万里，鸿雁传书，将读者的点滴思绪，带到我的办公桌上。被这些花花绿绿的尺素包围，我常常又是感动又是快乐，想和亲爱的读者你们一起分享。

湖南 韩潮

我是一名初三学生，自从在一家书店里看到《大众软件》后，就深深地喜欢上了它，还不时地去书店看看下一期的《大众软件》。我一直都在求妈妈订阅《大众软件》，但妈妈却总是以“初三的学生应当以学习为主”的理由，迟迟不肯给我订，我感到很遗憾。我从小就是个电脑迷，很小的时候，我们家里就买了电脑，我对电脑硬件、软件都很感兴趣，还有个外号叫“小电脑专家”。只不过那是小时候的一时风光，现在身边很多同学的电脑知识水平都超过了我，我真后悔没有早一点遇到《大众软件》。

我从小的志愿就是长大后当一名优秀的软件设计师，为祖国的电脑事业做贡献。所以我现在必须努力学习，争取最大的进步。我感谢《大众软件》带给我丰富的电脑知识，祝《大众软件》越办越好！

林晓：谢谢大家对大软的信任。请相信我们，一定会将《大众软件》办得更好。

湖北 王剑腾

不知道大软手机投票的规则如何，我试投过两次选票，结果都收到了“谢谢参与投票”的回复，不知道投票是不是成功了。要这样的话，1个CS迷完全有能力1个人给CS加100票。还有，1张选票选了5个一样的游戏也可以发送，那不是一下子就给这个游戏加了5票？

林晓：收到“谢谢参与”的回复就表示你投票成功了。目前手机投票由我手工统计，因此不用担心重复投票的问题。因为小林我“火眼金睛”，统计选票的时候早已经将那些一票多投、一机多投（在1个月的时间段里，1个手机号只能为软件、游戏排行榜各投1次票）的无效选票筛除了。投票所选游戏或者软件不得重复。

山东 王振

我们学校太偏僻，最近的邮局也有几公里远。学校的信件邮局5天才来收一次，555……可怜我傻乎乎地把信投到学校的信箱，这样尽管我在抢购到杂志的当天就填好调查问卷投递出去，但最快也要8、9天才能到你们那里。呵呵，那时候大软的下一期也该出版了。请问《大众软件》的每一期调查问卷，是否是越早回复就越容易成为幸运读者？奖品是否直接邮寄到获奖读者手中，或者是到指定地点领取？

林晓：每期的调查问卷都有1个月的回函时间，然后负责统计调查问卷的同事会将问卷全部放在一起从中抽取出15名本期幸运读者。幸运读者的奖品我们直接寄给他们，所以，一定要在调查表上填写清楚你的真实姓名、正确的通信地址和邮政编码；否则，就算你成为幸运读者，也可能不能正常收到我们的奖品。



安徽 胡新

经过一年来“不辞辛苦”地购买大软，我发现2003年01～24期《大众软件》的侧面按顺序排列好后，竟然是一对美女眼睛。不知道2004年的杂志侧面是什么样。

林晓：俺们美术总监大人发话了——不告诉你，把一年大软凑齐了不就知道了吗？

关于暴力，你擦亮眼睛了吗？

（本刊2003年23期讨论话题）



分清是非最重要

对于暴力倾向的游戏，我的态度是，泛滥成灾不好，有一点也无妨，关键在于引导和管理。

电脑游戏是虚拟世界，但它的内容也必然是现实世界的反映。例如现实社会中的战争与和平、恐怖袭击与反恐斗争、暴力犯罪与扫黑除恶，在游戏中有所反映并不可怕，关键是要通过游戏提高公民的道德水准和识别能力，明确是与非、对与错、正义与非正义的界限；要引导人们见义勇为，对待危害国家、民族、社会的人和事，该出手时就出手。总之一句话，我们就是要用正义的战争反对非正义的战争，用正义的暴力反对非正义的暴力，我们决不能像《农夫与蛇》中的农夫，对敌人姑息养奸。没有强大巩固的国防，敌人必然会打进来；没有警察、监狱，犯罪分子必然猖狂。

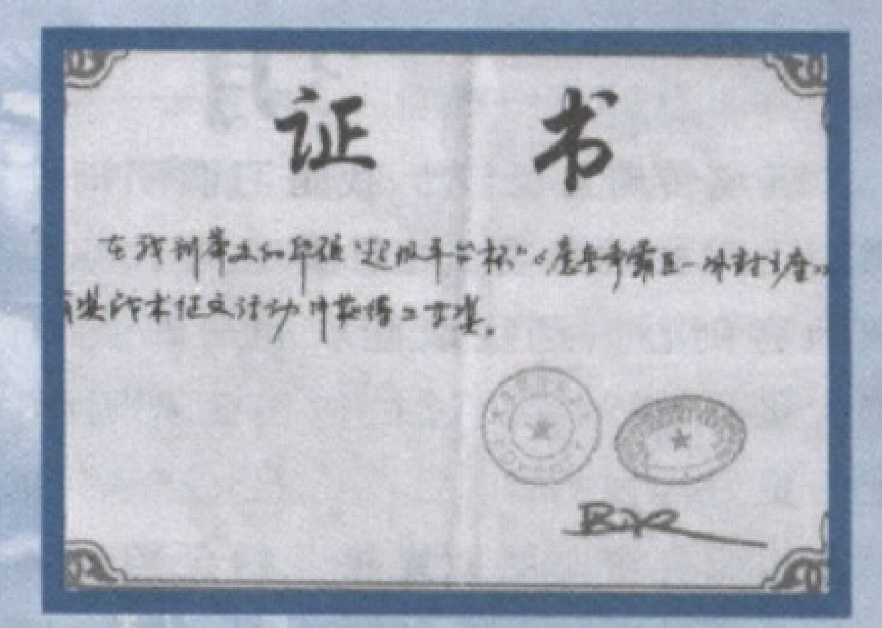
考虑到青少年一般缺乏辨别是非的能力，我赞成游戏分级，使未成年人受到保护，免受不健康思想的毒害。对于成年人来讲，玩什么游戏并不重要，关键是要遵守社会主义道德和国家法律。**（河北 张柏）**

人之初，性本恶

我并不想说明什么，也不是对“人之初，性本善”提出挑战。不过，当人类还没有站在大地上，还没有学会使用工具的时候，人类就学会了战争。因为地球本身就是一个巨大的战场，为了生存而战的动物，就教导了人类什么是战争。或许大部分人的心里都有好战因子，连我也如此吧——我经常梦想自己是一个魔法师，挥舞着形状古怪的法杖，口里念着奇怪难懂的咒语，然后天空中划过一条红线，一颗陨石坠落到敌人军队中……我也梦想过自己是一个骑士，骑着自己心爱的坐骑冲向敌人，然后一边念着骑士颂对对手进行称赞，一边挥舞着手中的长剑砍下敌人的首级……或许也有人说我粗鲁，不过这就是人的本性。游戏中越来越多的暴力并不是什么好事，不过，游戏本身就没有唆使人们去杀人。当现代社会压力越来越大的今天，一个人去寻找发泄的方式或许就是在游戏里肆无忌惮地杀人，这并没有什么错，没有人有权力去批评他；但是，如果他在现实中也像游戏中的那样随意去杀人的话，就说明他自己对游戏的认识不够。游戏毕竟只是拿来给人玩的，它只是娱乐的工具，正如杀人的凶器无罪一样，游戏同样无辜……**（网友 躲在被窝里）**

林晓：欢迎读者提供话题讨论。

华硕“超级平台杯”《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文活动获奖名单



主办：大众软件杂志社
奥美电子（武汉）有限公司

在2003年8月1日～2004年1月30日的征文期间，我们收到了各地魔兽迷的大量来稿。FANS们的热忱，显示出《魔兽争霸III——冰封王座》的独特魅力。毫无疑问，魔兽的FANS们在这个新的世界中获得了完全不同的体验，从而能够发掘出更多的战术策略。入围的12篇征文已在杂志上全部刊登完毕，我们快来看看到底是谁捧走了价值不菲的奖品。

一等奖（1名）奖品为**价值5000元的华硕游戏平台（包括高档华硕显卡、华硕主板各1块）及暴雪前任副总裁Bill Ropper亲笔签名的获奖证书。**

浅谈TFT1.12双足飞龙战术　　作者 四川 韩晴（文见2003年20期）

二等奖（2名）奖品为**凯西（K&C）MP3一部及暴雪前任副总裁Bill Ropper亲笔签名的获奖证书。**

超级顾客——使用中立建筑图解指南　　作者 浙江 fiddler flyingbug（文见2003年24期）

兽王记——中立英雄兽王使用指南　　作者 上海 秋风扫落叶（文见2003年22期）

三等奖（6名）奖品为**漫步者音箱。**

解读《魔兽争霸III——冰封王座》1.12版七大战术进化　　作者 Weak ZGV（文见2003年17期）

《魔兽争霸III——冰封王座》1.12建筑的艺术　　作者 广东 林可全（文见2003年18期）

TFT1.13亡灵战术指南　　作者 湖北 DBOY（文见2004年03期）

守望者——暗夜新的希望　　作者 上海 邬之皓（文见2004年02期）

明修栈道，暗渡陈仓——人族另类骚扰战术　　作者 湖北 王斐（文见2004年01期）

TFT1.13升级版本全剖析　　作者 青海 虱子（文见2004年04期）

林晓：在那个关于英雄的故事结束以后，让我们来谈谈爱情。不要说这是个俗得不能再俗的话题，这“俗”我们谁也逃不掉。爱情令懦夫勇敢，也令少年成长；令无数人伤春悲秋，也令无数人醉品春花秋月。虽然关于爱情我总是有点迟钝，以至于在情人节都过去的时候才给大家找出这一篇爱情故事。但我和所有读者一样，愿天下有情人皆成眷属，愿人间从此没有哀苦。

给Su te
寄语在风中，游荡在心中，是你带来那彩虹般的梦。
月光的眼泪，迷蒙在心中，是你带来生命里最温暖的感动。
如此的美好，当我们听到风柔软地拂过林梢。
瞬间的尘埃，坠落在两人漫步的街道。
流光中，回忆你的微笑。
我如此幸运，与你活在同一个时空。

战衣无缘

■四川 熏香如风

我终于相信，我和那件银白色的灵魂战衣没有缘份。而你，是我短暂的相逢。

3月

玩《传奇》之前，我是习惯了闷在家里看书的人。有时上网去《浪客剑心》的主题论坛看讨论，发帖子。《浪客剑心》是我最喜欢的一部漫画，因为它告诉我们，要如何去背负过往的伤痛及阴影，在生命的道路上，更好地前行。

春观夜樱，夏望繁星，秋会满月，冬迎飘雪——在阳光与黑暗交接的边缘醒来时，我常想起《浪客剑心》中的这些句子，描绘出的人生中的四季美景。可是再美的景色，只有一个人来欣赏的话，那么即便樱花红遍城市，甚至如雨漫天流连，到天荒地老永开不败，看的人心里始终也是孤独不堪的。

2002年3月，我依然闷在四面墙里任意挥霍时光。白天与黑夜仿佛只是窗口处两道规律变换的帘幕。我在帘幕后面看书、上网、睡觉以及哭泣。

3月是暮春怅望桃花柳絮的日子。有时天下雨，微微的凉意沁心。自己在花园里种的月季开出粉白的花朵，花瓣的触觉如同丝绒。我剪下一些花枝，插在玻璃水杯里，然后坐下来看书。这些如熏衣草香气般抚摸我灵魂的书本堆满桌子，是生命记载和时光见证的思想——李碧华、亦舒、苏童、安妮宝贝、杜拉斯、渡边淳一，以及马尔克斯的《百年孤独》。

亦舒的小说每本都是一口气看到底。描写的总是生命的艰难与诸多的磨难。睿智而理性的语句，让我想起在网上看到过的一幅毕加索风格的人物素描：画中的女人有一双看透世事的眼睛，所以嘴角总带着一丝嘲弄望着画面外的世界。那目光仿佛已洞悉一切事物的意义。我回忆着与这种目光相似的文字时，常常感到时间及生命的空虚，注定最终一无所有，却又充满挣扎。

在网上说起这种空虚的感觉。有网友说也许我该试着多交些朋友，拓宽视野，或许会有新的认识。我说我不想与人面对面交谈，这是真话。我习惯拉上厚重的落地窗帘把世界锁在墙外。于是又有人说，你可以去玩网络游戏，因为玩网络游戏时你必须学会如何与人交往。

那时《传奇》开了5个区，我选了第5个区的最后一个服务器“长存”。仅仅因为它带给我的那种感觉——温暖的，安定的，仿佛熏衣草的余香抚过心间。我选择的角色职业是道士。我一直很喜欢道家那种游离于世事之外的洒脱。

4月

我突然想念起记忆中杏花如雪疏影里人醉玉楼的场景。这样的风景，是和一个男人一起看的，15岁时爱上的人。爱得近乎绝望。他不接受，原因是我不漂亮。这也许是浅薄或残酷，但就是这样一个男人，带走了我如花盛放时的全部激情和梦想，他使我情绪起伏激烈，常常脆弱而歇斯底里的哭泣，他说不接受我，我为此割开手腕，伤害自己的身体……一场深爱之后，留给身体和灵魂的创伤往往是致命的。即使现在我已心静似水并对旧事无一句怨言。但那段过往，已在生命中留下了深重的阴影。

把《霸王别姬》熬通宵看完时是早晨6点半，我两眼疼痛头重脚轻，但无睡意。于是用冷水冲了冲脸，坐到电脑前，进入《传奇》世界。《霸王别姬》中生命的厚重苍凉之感让我感觉无法承受。人生短促，又如梦般恍然。其实人人心里都明白最终结局，但谁都恐惧面对。所以无论是小说、漫画、电影还是游戏，对我们这种人的作用都一样，满足幻想，逃避现实。

当时我14级，在沃玛寺里东转西逛拿怪物来练施毒术。废弃的寺庙，残壁断垣，倒下的石柱上清晰可见精美的花纹，有的墙上泉水会汩汩流出。我在交错的长廊中奔跑，听着自己的脚步在石廊上踏出的空空声，想起那个人。夕人已去，苔空绿。现代社会中已很少有人会仔细欣赏旧日的诗情画意，所以很多时候，我们在逐渐丧失着对生命的感受。

下到沃玛寺2层时，我看到了你。

你应该已有22级，因为你身上的灵魂战衣，有银白色的飘逸和仙气。

你的名字是日文，两个字——すこ。我知道它的发音是Su te。

沃玛寺第2层的大厅里，我们沉默相望。我的名字是英文，你的名字是日文。很好。我和你都是习惯与人保持距离的人。

转过身，我默默走开，刚走了几步，听见背后传来火焰沃玛喷火焰的声音，转过身去时看到和它战斗的你血正在减少，我将手指移到键盘上，按住F1，屏幕上一道又一道治愈术的绿色光芒从我舞动的短剑中回旋着飞出，落在你的身上，你的血又在一点一点地增加。我的手指一直按在F1上没有松开过，直到那些怪物相继倒下。

"谢谢。"你走过来，给了我一件银白色的长袍，下摆上有太极图案。

那是一件女式的灵魂战衣。

"加油吧，22级时就能穿了。"你说完便转身离去。而我跟你说一声感谢都还未来得及。

退出《传奇》之后，我从网上下载了一首歌。演唱者Rikki的声音高亢得透明，日文歌曲总是接近美的幻象且深藏伤痕，如同初恋——"春日游，杏花吹头，陌上少年谁家足风流，妾拟将身嫁与，一生休，纵被无情弃，不能羞。"15岁时的爱人，爱过的人，不爱了的人，让我绝望的人。曾经我以为只有我才有如此浓烈的爱恨，可是当我读了杜拉斯的《情人》后，我才知道原来不只是我一个人在15岁就陷入绝望的爱情。杜拉斯平静地回忆叙述，仿佛一切已与己无关。也许所有的激烈和伤痛，都已被时光洗滤，沉淀成遥远。心中有所思念时，常常读《情人》，于是心终于渐渐平静，不见涟漪。

这个凌晨7点26分，在沃玛寺遇见的一个叫Su te的男人送了我一件灵魂战衣，7点30分我下线。7点49分开始看《情人》，听一首日文歌，那首歌叫《すこきだね》，发音为su te ki da ne——《最终幻想X》的主题歌。

开始睡觉是在早上8点40，感谢我的父母，花大笔的钱好好养着我，而我类似废物。

16级时我换了装备进僵尸洞练级，那时我杀怪物轻松得不会掉多少血，所以我一边砍僵尸一边拿着《八月未央》看。在书的序言里，安妮说，网络就像一双翅膀，虽然很难说，飞与不飞，哪一种才是幸福。

笑。安妮的文字总是凄清诡异，一语惊醒繁华中人。整个世界在她的笔触中透彻得悲凉。虽然很难说，对生命和世界的本质，清楚与不清楚，哪一种才应该算是幸福。

抬头看屏幕，突然一大群穿黑色重盔的人追着一个名字血红的人冲了过来。我看到那个红色的名字，因为犯了杀人罪而鲜红的名字——すこ。你银白色的灵魂战衣在一片黑色的衬托下分外醒目，银色光芒暗夜里若隐若现。我扔下书，把鼠标指向你，死死按住F1。治愈术清脆的声音在耳边不停地响着。那群追杀你的人中有两个便向我冲了过来。他们手中的炼狱刀表明他们至少有28级。我一直站在原地替你加血，来不及作出逃跑的反应。两位"替天行道者"围着我唰唰挥了两三下，我便惨叫一声倒在地上，爆出大堆的药和装备。屏幕变为黑白，表示我在《传奇》里的第N+1次死亡。

"跑，快跑。"我只来得及对你说出这句话，就被系统踢出了游戏。

复活后我还是去僵尸洞练级，深渊的吊桥上，再次遇见摆脱了追杀的你。

"为什么要杀人？"我的话语寒冷。

"我只杀该杀的人。"你的回答淡漠。

我不再问下去。杀该杀的人，那是与我无关的恩恩怨怨。《传奇》虽然是另一种生活，却因为人性的折射而使它与人类社会有着相同的本质。

“你掉了些什么东西？我可以赔偿你。”你继续说。

我仔细回想了一下死之后从身上掉下来的东西，其中一颗蓝色水晶戒指让我着实心疼了一下。

“魔御0～3，攻击0～2，道术0～1的蓝水晶，就算只值三千万。赔吧。”

“……”，你沉默了很久，“我赔不起。”

“算了。我不要那颗蓝水晶了。以后少红名字，免得被人追杀。88。”我转身欲走。

“你记得那件灵魂战衣吗？”你突然说，“这样吧，我带你直到你穿战衣为止。”2002年4月16日，细雨湿流年的下午，僵尸洞狭窄残破的木桥上，你答应，带我升级直到我穿上那件战衣。

也只有到后来，我才渐渐感知这个日子的重要。

自那天以后，差不多每次上线，都会在对话框中看到他在找我。的后面是蓝色的箭头。

我在，你微笑:)

我习惯用你名字的读音来称呼你——Su te。

我们一起，在翠绿绵延的草地和森林中奔跑，战斗。在比奇省莹蓝明澈的大海边，想等到海风拂过发梢，在浮着碧绿荷叶的蓝绿色的湖边，我说，是否这里会有溪流淌过，一条叫细水，另一条是长流。然后我看着你，沉默着记忆。这些将消失在时光深处的言辞和影像，如同封存在琥珀里的眼泪，或许无法再触及，却能够永久地留藏在心底，每每念及就是无比温暖的慰藉。

你告诉我，《传奇》里的这种生活，数千年前的生活，一直是你所向往的生活。尽管人们以开荒捕猎的方式在生存，但与自然之间的心灵对话在，单纯如水的笑容在，人性的温暖和淳朴在。

原来我们的向往是一样的。虽然知道无法实现，但仍始终坚持。

情日渐而起，并一往而深。

感觉到，原来幸福和快乐，常常就在伸手可及的地方。一个用心魂去记挂想念的人，对自己而言，是一扇通向另一个崭新世界的门。

我知道很多人不相信网恋，觉得它虚幻幼稚。但人性在网络上映像出的事物与现实中事物仍如此相似。回想起15岁时的爱情，亦是一种虚幻。可我已不再是小孩子，我能分辨真挚或游戏的爱情。《传奇》上的这场爱情，它是真实存在的。我们彼此给予温暖，在夜晚漫长的对谈中倾尽内心所有阴影。我把自己写的许多文字一篇一篇地发到Su te的邮箱里，很多文字的内容都关于往事。我说，Su te你知道吗，一场深爱的破碎，会给生命带来深重的伤痕和阴影，也许到死都无法抹去。

Su te在给我的回复中说：看着你的文字，仿佛看到自己内心的一些血液和眼泪。我不能描述，只能疼痛地面对。

我想在现代社会中，肯耐心地看完情节重复的文字的男人已经很少了。Su te，不知你的生命能否背负得起我灵魂的重量。

那段时间我听王菲的《流年》，看沃勒的《廊桥遗梦》。和Francisca一样，发现又有了可以跳舞的天地。我想也许某个时刻，宿命是眷顾每一个人的。真的，总有一个人，让你感觉到你们对彼此的重要。让你相信生命中幸福那不易感知的美好。

Su te，错过全世界，又有什么可惜。

我已经有你。

5月

与Su te第三次聊天时我们便知道，彼此生活在同一个城市里。Su te后来说：现实生活中我们也在一起好吗？

我知道对你这样自我保护意识很重的人来说，讲出这样的话已很不容易。

但我依然一次次沉默。

现实生活中的我们与网络上的我们也许会有很大的差别，这也是许多网恋在现实中不能成立的理由。那时我在读《百年孤独》。5月了，黄昏时空气中会有月季和其它花卉的芳香。我喜欢书中的阿玛兰塔。那个受过感情重伤后对爱情一直恐惧和拒绝的女子阿玛兰塔，死的时候把她的长发编成辫子，从容躺进棺材。

然后在某天夜里我醒来时，我发现自己似乎已与阿玛兰塔在某个时空中重合。

Su te，我扫描了自己15岁时的照片给你。我告诉你，这是我没有被伤害过时的笑容。只有在那笑容中才看得到15岁应有的稚气，未经世事的天真。

Su te，如果某天，你看到一个和这张照片中的人一模一样的女孩，那么，爱她。

Su te很早以前已经扫描过他的照片给我——安静温和的脸，温暖纯粹的笑容。Su te说，看到我时，记得爱我。

我常常长时间地凝望那张脸，去记忆那微笑的面容。

但愿我能够用我的心来记忆你，深入骨髓地去铭刻你。这样，即使当我化成骨灰，灰烬也还会记着你，以及你的一切。

Su te，永远不会忘记你。

永远。

黄昏，我上《传奇》对Su te说，见面吧，我真的很想念你。我告诉他见面的地点。那地点就在我家楼下的公用

电话亭旁边。

《第一次的亲密接触》已看过很多遍，它似乎已成为网络爱情的经典。虽然在残酷的现实中，网恋往往经不起时光与宿命的吹弹。可如此说来，所有的爱情本质都一样，不论是以什么做为载体。

天空被晚霞映成金红的时候，Su te准时到达，透过窗上的薄薄纱幕，我看着他。我相信我已记得他的全部，我所能知道的全部。

然后我拨通了那个电话亭的电话，听到他清晰坚定的声音在那头响起，却有种恍如隔世的感觉。

"Su te，是我，先听我说好吗？"轻声念着他的名字，心中无限酸楚。

"我很快要离开这里了。我不是能与你相守到天荒地老的人，也不能带给你幸福。希望你……可以忘记我，彻彻底底地忘了我。这样，你才会有更好的选择，更适合自己的生活。"

"为什么，为什么你要这样做？难道你仍然不相信感情有时带给人的温暖多过它给人的伤害？如果我力所能及，那么请你告诉我我要如何证明，你才能够相信。"

"对不起。真的，我们无法在一起。Su te，记得吗，我告诉过你，一场深爱的破碎，会给生命带来深重的伤痕和阴影，也许到死都无法抹去。我曾经认为自己可以再好好生活，而你与我在《传奇》上的这场感情也证明了许多事情。只是，当我再次审视世界，却发现我们的生活还是会截然不同。"我突然想起了相爱的鱼和飞鸟，它们——永远——都不会——在一起的，"我爱你，会一直记得你，直到我不再写作的那一天……直到……我死的那一天。"我的声音开始呜咽。我不能再和他交谈，我怕我会回心转意，我真的怕。于是，我轻轻挂上了电话。

不说再见。因为不会再见。

Su te呆立在那里。我清晰地看见他脸上的泪水。

身后的闹钟嘀嗒嘀嗒响。在时间的催促中，他终究会转过身离去。

闭上眼睛，任那干涸的眼眶渐渐湿润。然后，就有滚热的液体流淌过皮肤。而我一直以为，我再也不会为了男人哭泣。

再睁开眼，他已经转身走远。孤独的背影上镀着满天金红的晚霞。

整个世界只剩下了我一个人。

月季还在视野里怒放着。5月的黄昏，仿佛小提琴上的柔板。我忽然冷得厉害。天空中似乎有雪花在飘。真奇怪啊，5月的街道竟铺满了厚厚的雪；那些才生长出的青绿的枝桠，一瞬间凋零枯萎。

我拉上窗帘，仰起头，任泪水倒流。

Su te，我们已在游戏和现实中，过完了我们两个人的一生。

进入《传奇》，我的帐号里还有3个小时，我20级。去到沃玛寺二层的大厅，我们初次遇见的地方。你曾经在这里送给我一件银白色的灵魂战衣。

去到僵尸洞残破的吊桥边，那个下午在这里，你答应，带我升级直到我穿上那件战衣。

去到蜈蚣洞一层的阴森石路，在那里陷入行会混战时，你轻轻说出一句：我会保护你的。

每次在迷宫似的洞穴里行走时，我常常跑丢，你就会跑回来找我，从不埋怨我有多麻烦有多累赘。

你给过我很多东西，包括每次在盟重杀得没药时你从比奇飞过来给我送的药。

我只给过你两样东西：在一个法师尸体边捡的道术0－2的铁手镯；从尸王身上爆出的魔力手镯，防御0～2，攻击0-2。虽然是两样极品，却不觉得足够回报你。

虽然记忆与感动，都只是瞬间的珍藏，但在回首观望的那一刻，燃烧成永恒。

打开装备栏，看着这件你送给我的灵魂战衣——防御3～5，魔御3～3，道术0～2，需要级别22。

你说，要带我直到我22级能穿这件战衣为止。而我连穿给你看的机会都不能等到。

不是不想和你相守，而是为着不为相守痛苦，不得不和你分离。

我不会再玩《传奇》，但会永远记得你，和这件无缘穿上的战衣。

等到风景都看透，依然是我独自看，细水长流。我的灵魂，将寂寞如烟花。

这一刻站在没有细水长流经过的蓝绿色湖边，我泪如雨下。

爱恨消失前，用手温暖我的脸，为我证明，我曾真心爱过你。

Su te。

后记

终于有一天，在QQ上与久未见面的朋友聊至深夜，告诉她我与Su te的部分故事。她用了两个多小时来倾听我大段而时有重复的叙述。一星期后她E-mail给我，告诉我她想把这段故事写成小说。我同意她的想法。在回信中，我也请她转告Su te我无法与他在一起的原因，相信此时他已能够承受。

在15岁时的那场感情中，当那个男人拒绝我时，我用硫酸烧毁了自己的脸。P



彩铃铃声对对碰

信息化社会的变化实在太快，谁曾想到前些年还五大三粗的砖头手机如今不光小巧精致，而且还越来越智能化；谁曾料到平白无奇的短信业务会引爆一个消费热点？短信之后出现的彩信再一次让大家感受到了技术进步的神速。是的，为了让我们的生活更加五彩斑斓，为了让我们的沟通更加顺畅、更加富有个性，各个商家都使出了浑身解数。这不，即彩信之后，新的“彩铃”又出现了，那它到底是什么、有什么功能呢？如何使用呢？它会是彩信之后的又一热点吗？还请少安毋躁，让我为你细细道来。

什么是彩铃呢？它是中国移动为全球通及动感地带用户全新推出的一项移动增值业务，一般来说就是一项由被叫客户定制，为主叫客户提供一段音乐歌曲或其他录音来替代普通回铃音的业务。简单的说就是，你开通了彩铃业务后，当对方拨打你手机时他会听到你设定的独特铃声而非传统的“嘟，嘟”声。比如你正在开会暂时不能接电话，那可以到http://www.monternet.com/moneditor/cs/mring/index.html上下载一首“敖包相会”，暗示此时不是时候，稍后再联系。更绝的是，“翠花，上酸菜”，“喂，你要找的人欠了我的赌债，现在已经被我扣押了……”等等这些幽默，使手机铃声一个个像着了魔似的。从2003年5月17日上海移动开始推出彩铃业务到现在，各地的彩铃业务一直保持火爆局面。怎么样，很cool的功能吧！想成为最in的人吗？想给你的朋友一个惊喜吗？想就come on吧（彩铃业务的精彩平面视频广告请到下面网址下载：http://www.monternet.com/moneditor/cs/mring/adshow/）！

M-ZONE 动感地带

我的地盘 各有各的响法



那如何申请彩铃业务呢？有两种方法：第一，你可凭机主有效身份证件（单位客户持正规介绍信，经办人持本人有效身份证件）或客户服务密码前往移动公司营业厅、合作厅申请开通。第二，你可以通过手机本机申请，每日8：00后使用你本人欲开通彩铃业务的手机本机拨打1860或12530进入自动语音受理流程：接听语音引导流程→选择“业务受理”的业务流程→选择“彩铃业务”的业务流程→根据语音提示完成申请。

开通后如果不是很满意，能取消这项业务吗？当然能，而且很轻松！有两种办法：第一还是凭机主有效身份证件（单位客户持正规介绍信，经办人持本人有效身份证件）或客户服务密码前往移动公司营业厅、合作厅申请取消彩铃业务。另一种同样是通过手机取消，流程同申请时一样，只是在最后语音提示下完成取消。

开通了彩铃业务就得充分地利用，中国移动公司准备了丰富的铃声库供你下载，可供下载的彩铃类型包括：流行音乐、民乐、流行音乐、古典音乐、自然音效、搞笑、祝福和当地方言等，随着使用人数的不断增多，相信不仅会有更多更好的铃声供你选择，而且用户自己录制彩铃并设置回铃音的DIY功能也会出现。你可以通过两种方式来完成铃声的下载。一种是网络下载：访问http://www.12530.com，在“各地彩铃”中选择你所在的地区，并使用当地移动门户网站帐号或当地移动动感地带帐号登录进入彩铃系统，通过浏览彩铃功能，搜索、试听可供下载的彩铃内容及相关信息，点击定购链接并确定



后即可将该彩铃添加入个人铃音库。另一种是电话下载：请使用已开通彩铃业务的手机本机拨打1259070，根据语音流程按分类排行或输入铃音短号码完成相关下载，下载完成后即可将该彩铃添加入个人铃音库，其中的短号码是浏览彩铃详情时显示的短号码。

对于我们的个人铃声库中存放的铃音当然是越多越好了，那现在它的容量到底有多大呢？彩铃业务目前个人铃音库中存放的铃声数量根据各地情况不同而不同，用户开通彩铃业务时，中国移动在个人铃音库中将会预置几首彩铃，其信息费免于收取，但如果开通时的预置彩铃被删除，则重新下载时需要交纳相应的信息费。如果用户个人铃音库已满，必须删除部分铃音后，方可下载其它铃音。

面对彩铃库中众多的彩铃，我们可以分门别类地管理起来，通过多种方式来设置。

第一，登录彩铃系统下载彩铃后就可以对已经下载的彩铃进行管理，该系统包括以下功能：

个人信息维护：提供彩铃用户个人信息维护，可以更换密码、找回密码，同时可以切换彩铃的激活暂停状态，激活即启用彩铃，暂停即停用当前彩铃，非常方便用户对彩铃的切换；

群组管理：用户可以对主叫用户进行群组编组，并对编组进行浏览、设置、删除、修改等操作，系统将提供定义组、自定义组和默认组。简单的说就是对名片夹中的名片进行分类管理，这里的编组在彩铃设置中会用到；

彩铃设置：用户可以浏览使用个人铃音库中的彩铃，并对默认铃音、个人铃音、群组铃音进行相关的设置，可以对设置进行增加、删除、修改等操作，简单的说就是可以针对不同的个人或者不同的群组设定不同的铃声，这里的群组是在群组管理中设定的；

个人铃音库：用户可以浏览试听所有已经下载的彩铃，并查询价格、提供商等信息，当然还可以删除个人铃音库中的铃音；

第二，可以通过手机本机拨打1259070来设置：

进入个人铃音库：用户可以试听个人铃音库中的全部铃音，并选择相关铃音完成删除操作；

进入彩铃设置：用户可以使用个人铃音库中的某一铃音完成默认铃音、个人铃音、群组铃音的设置，语音流程不提供对群组的维护，即不提供对群组进行增加、删除、修改等操作。个人铃音设置和群组铃音设置默认为每天00:00-24:00的时间播放，当然也可以设置特殊时段；



进入状态切换：用户可以切换彩铃的激活暂停状态。

有些地区，如天津还可以通过短信来对彩铃进行管理。

面对彩铃的多种设置，彩铃系统如何处置的呢？一般来说主叫设置分为3种，默认回铃音、群组回铃音和个人回铃音。

主叫设置的播放顺序为：个人回铃音→群组回铃音→默认回铃音，同一个主叫号码同时设置了个人铃音，又存在于群组中，则优先播放个人铃音。

时间设置的播放顺序为：特殊时间段→每天时间段，即对于同一天，如果同时设置了特殊时间段，又设置了每天时间段，则优先播放特殊时间段铃音。

不可否认，除了功能操作外，资费也是我们关注的焦点。提供了如此体贴亲切功能的彩铃业务其收费情况如何呢？

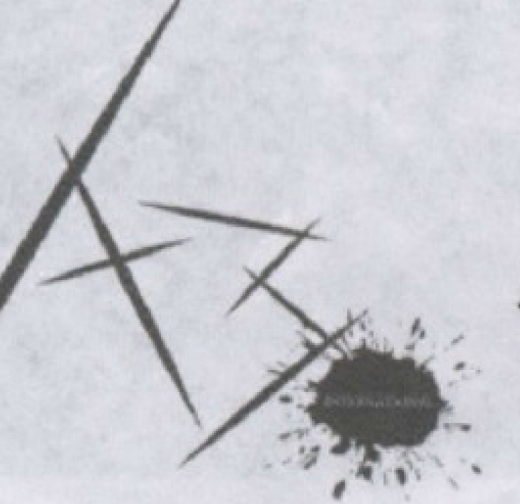
彩铃业务资费包括月功能费和信息费两部分：

月功能费根据各地情况不同而不同，一般为5元/月，用户开通彩铃业务后按月计收，以自然月为收费周期，使用不足一个月的全额收取月功能费。信息费根据用户下载彩铃的情况按次收取，信息费由内容提供商定价并委托当地移动代收，每首彩铃收费在5元以下，具体收费标准可以通过拨打当地1860进行了解。

彩铃下载到“个人铃音库”后，只要不删除，且未到达该铃音版权有效期，即可长期使用，若到达版权有效期限，则该铃音将以系统默认铃音代替。

怎么样，相信通过上面的介绍你对彩铃有很多的了解了吧！有了彩铃，你绝对可以让打电话找你的人“耳”目一新：一首“同桌的你”让昔日的同窗好友回想起和你一起度过的美好校园时光；每逢佳节，来一段喜气洋洋的民乐，给所有的朋友送去一份意想不到的惊喜！相信善解人意的彩铃能够充分展现你的独特个性和品味，让简单的通讯过程充满乐趣！心动就赶快行动吧！





战士的健身讲座

身为肉搏之王的战士拥有最强的近身搏斗技巧、最强的生命力，从有这个职业以来就一直战斗在队伍的最前线，让法师有机会念完冗长的咒语，让圣骑士能够腾出手来施展疗伤和祝福的法术，这种角色一向为广大玩家所喜爱。





A3的战士拥有极其壮硕的体格和超越其他角色的强韧生命力。一流的近战伤害力，同时随着等级和装备的不断提升，外型也越来越酷，无论是用剑或用斧，或者拿根长矛随便耍耍，都能引起一群女生的尖叫。不要以为这些东西只是拿来哄哄女孩子，对付怪物的时候也绝对不含糊，或劈或砍或刺或戳，招招致命，踩着七零八落的怪物尸体，看着刃间最后一滴鲜血滑落，对着夕阳仰天长啸，这才是战士的本色。

当然，为了达到迷倒一切MM的目的，严格的锻炼是必不可少的。下面就为大家推出本人超级无敌强悍无边天上天下惟我独尊之健身美体形象再造大法……为什么没有掌声？哎，谁扔的咸鸭蛋？

新手菜鸟一开始往往只能摇摇晃晃捧着切肉刀或者砍柴斧，这样怎么能打怪呢？所以第一个训练课程就是：每天挥剑10000次，同时呢，因为你还很菜，所以一开始要找那种又白痴又不会跑的怪物下手，咱们这边城外面哪种东西最合适啊？对，就是巨魈！对付这种东西就一个字，砍！砍上百十来只你的肌肉绝对就比现在更有张力，能够更用力地砍它了，不过也要当心，那家伙可不是你的陪练，它打你可不是打晕就算的，不小心挂掉了可就丢脸丢到家了。打不过就跑呗，你说不会跑？看看你包里，是不是有只鸟蛋啊，把它装备到身上，出去绕操场跑100圈再回来！

这个鸟蛋可别以为是提供给你的干粮，那可是宝贝啊。把它带在身上，一段时间以后就会孵出小鸟，没这种家伙你这辈子都别想跑，还有就是那蛋很容易破的，和怪物打时间久了它就会挂，所以没事经常用我家祖传的特效秘方治疗饱食美容营养剂给它浇浇水，有兴趣的同学下课后到我这来买，保证人人有份。如果不小心让鸟挂了你就惨了，复活药这种东西不是你们这群新手能弄到的，只有到我这里再买只新鸟，1万5一只，绝不二价。

另外我这边还有些任务卷轴，这可是你们赚钱拿经验的发家秘宝，我这边有大量新手任务卷轴提供，奖品都很丰厚的，钱、宝石还有大把的经验，不过最重要的是能提高你的知名度，看见对街那个MM没有，为什么她老是看我不看你啊，不是因为我长得比你帅，而是因为我的知名度比你高！那些村民就是那么势力，所以知名度是非常重要的东西，没有这个以后你们出去了别人连任务都不会给你。

下面咱们接着讲怎么健身，一般打过百十只巨魈之后你就会觉得手里的家伙不那么重了，那么就可以稍微走远一点。那个笼子里面拿拐杖的矮子看见没？就找它打！欺负老头？别逗了，那家伙生下来就那样，那是人类和树精的混血，所以他们对人类和精灵都非常憎恨，名字就叫黑特。那家伙比巨魈稍强点，不过也就那么一丁点，而且生命值跟巨魈几乎差不了多少，是个锻炼的好帮手。

再看看巨魈旁边那笼子，那半个女人，千万不要看它上面像个女人就掉以轻心，那家伙叫梦魇，中了它的毒气晚上会做噩梦的。大家还是在我这里多买药水多补充体力，小心一点对付这些家伙都没什么问题的。

练过这段时间，直到你们能拿得动破碎剑、勾镰或者双刃斧之后，就可以走得更远一些了。这个时候一定要当心，因为你们会遇到和以前完全不一样的怪物，咱们这里暂时没有样本给你看，只能我给讲讲了。首先要注意一个拿木棍的瘦子，穿长袍，浑身都有血迹，它的攻击力对你来说是比较强悍的，生命值和防御力也不弱，所以一定换了更好的家伙以后再去打。另外还有一个要注意的就是这家伙的哥们，一个拿木棍的胖子，也是长袍满身血，力大肉厚，这两个家伙一个叫嗜血祭司一个叫堕落祭司，智商比以前你们遇到怪物要高得多，而且经常成群行动，对付他们一定要小心，一次打一个，喝水顶住。

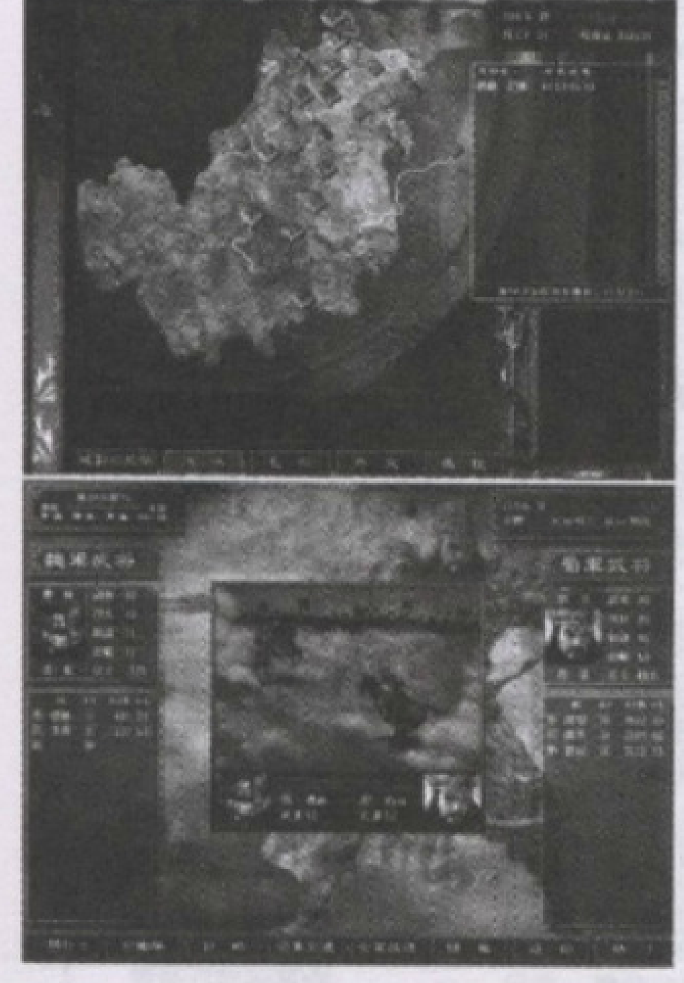
等你们锻炼到能穿得上新一级的生铁套装时，就可以到我这里来多买点干粮和水，当然还有我家祖传的特效秘方治疗饱食美容营养剂，这个东西可是越多越好，可不要心疼钱买少了，到时候后悔可就晚了。哦，对了对了，还有一个出门旅行必备物品，回城卷轴，让你在弹尽粮绝的危险境地安全脱身，绝对是救命物品。

所有这些都准备好了以后，你就可以开始新的旅程了，前往哭泣之地或是诸神黄昏，戴莫斯的战士去哭泣之地，科纳多的去诸神黄昏，大家不要走错，至于在这些地方有些什么东西，又该怎么继续咱们的健身美体锻炼，则是下节课的内容，好啦，来来来，大家排队买药水卷轴，人人有份不要挤不要抢，按秩序购买，外面那两个跑圈的去两个人叫他们回来，啊，那个穷人就不用叫了！



三国志英雄传

北京空间互动科技有限公司代理的《三国志英雄传》是以Systemsoft Alpha公司另一著名战术模拟系列《天下统一》为蓝本制作的又一全新战术级战略模拟类游戏。该系列以中国古代三国时期为历史舞台，采用《三国志正史》为中心参考制作的全新游戏题材。玩家将在真实的三国历史中，控制着300多名实名武将以称霸中原为目标进行战斗。



游戏系统方面使用轮流发出指令的方式，根据季节的变化，分别实行更新、军备、政治、战略等4个内容，当各个条件都成熟的时候才可以进行战斗，这是比较稳妥的做法。另外，游戏的军备部分是在参考了《天下统一》之后重新加强并制作的。

战役方面包括野战和攻城战两种。野战方面使用横七列进行部队的配置，以力攻作为基础开展全力战斗。兵种方面包括骑兵、步兵、弓兵3种，他们之间是相互制约的关系，因此在游戏初期对自己的部队进行合理配置是非常重要的。另外，针对武将的不同可以使用不同的计谋用于战斗，并且在进行野战时，可以从多个据点派遣部队，同时有部队疲劳度变化的设定，所以从比较远的地方调遣部队会影响部队的士气。



作为这部作品独一无二的特征"人和相克系统"，它对应游戏中300多名武将的出身地、星宿、天命等数据，因此，在游戏中注意利用同伴们之间的属性因素就可以给战斗带来多一分的胜算。另外，游戏的人物设计方面聘请了中国本土新涌现的画家，创作出来的人物具有日本人无法绘制的原汁原味中国风格。

在游戏中盘的时候，经常会出现由电脑AI控制的非常强大的两大势力。目前关于这个神秘系统的资料还不清楚，不过我们将及时向玩家们提供这款优秀游戏的最新情报。

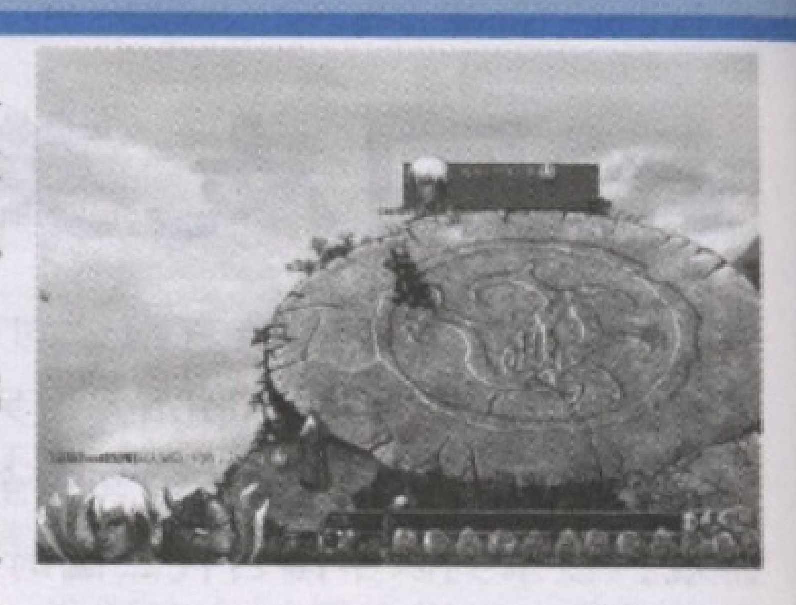
《幻灵游侠》3.0内测新资料抢先看

《幻灵游侠》3.0经过脱胎换骨的调整，进入最后调试阶段，将在近期开始内测。众多功能将陆续开放，以下先对相关人物进行介绍。

3.0中人物的等级设定为120级，飞升和投胎仍然保留。玩家升级分点从开始的部分限制，不能完全自由分点，到五转之后自由分点。升级不再一路平铺直叙，而是每10级经历一个曲线，其中从1级到8级升级都相对容易，而8到9级、9到10级升级相对困难。举个例子，从19级升到20级比20级升到21级花费的时间还要多。

人物初始点数20，每升一级点数增加3点，飞升到其它的仙魔等级一律保持3点。地仙以上的仙魔层次，天劫仍然存在，但不再是以前的逢99级一遇，而是一共需要应5次劫。分布在15～90级之间，每15级一段，在这个级别期间，玩家可能在任何一个等级遭遇天劫，也就是说可能出现下面的情况，玩家在29级遇天劫，30级又遇天劫，这样在等级越低的时候遇到天劫，过劫的难度就会越高。如果玩家不去应劫，也可以升级，但是升级速度降为平时的1%，考验的NPC也不会在一个固定的地方一直等待了，有时会出现在《幻灵世界》的一些地图上。





3.0中人物基本属性保留4个：攻、防、敏、血。人物外在表现属性除了基本属性各自对应的攻击、防御、身法、生命之外，增加一个精神的概念，这是个相对独立的数值，与人物属性点数直接相关。飞升、投胎后玩家也将保留一定比例的精神为永久精神点。玩家每上升一级增加3点属性点，也增加3点精神，这个属性将用在每次使用技能和法术的消耗上，这样仙魔层次高和投胎次数多的玩家在使用技能上将比一般的玩家占优势，但是属性点和装备上又不会有太大的差距，避免回合PK出现一边倒的局面。精神的恢复可以通过坐下缓慢恢复，也可以通过药物恢复，但是一般的药物恢复得较少，而且卖得较贵，也就是说这个药品主要还是靠玩家自己炼制来获得。

点数分配上，凡人时玩家分点，单属性不能超过总点数的50%，散仙为60%，地仙为70%，天仙为80%，金仙为90%，5转后自由分点。攻、防、敏3个属性点加1，对应的外在表现属性和生命属性同时加1，血的基本属性加1，生命值加3。

荧彩夜精灵：越夜越精彩

生活在都市里的年轻人，常常在两种状态之间逡巡，白天的匆忙容易让人产生迷失自己的恐惧；夜晚却是蓝色的，忧郁又温柔。在仅有的属于自己的夜晚里，有一种光彩恰逢其时照亮了黑暗中寻觅良久的眼睛，它叫荧彩夜精灵。它是BenQ新近推出的一款手机，一诞生就彰显出自己独特的个性。它以镜为面，率真而又坦白，在极其纷繁表面后是最简单的灵魂。

荧彩夜精灵最大的特点就是其OLED镜面面板（Organic Light Emitting Display），即有机发光显示器。这是一种非常特殊的技术，无需背光灯，采用非常轻薄的有机材料涂层和玻璃基板，当有电流通过时，这些有机材料就会发出荧荧冷光，是黑夜里独一无二的风景，也是内心深处固执且无法抗拒的渴望。

从实用角度来说，OLED可以使屏幕更加轻薄，同时也非常节省电能。对于女性使用者，其轻巧的体型无疑最合适。S660C的外观设计颇为独到，由女性设计者模仿跑车设计，外形线条简练饱满，极富现代感。对于男性使用者，对跑车天生的热爱已经注定了对S660C的钟情。生活是跑道，速度是生命的需要，也是乐趣之所在。

除去设计上的优势，S660C在技术方面还有很多出众之处。比如JAVA技术、GSM900/1800/1900三频系统，都是目前手机市场上比较先进的技术。其中，拥有JAVA的手机占市场份额14%，使用三频的仅占市场总额的13%。在世界越来越小的今天，商务往来的范围愈加广泛，国际间交流更加普遍，旧有的单频手机会给使用者带来极大不便。S660C所运用的三频系统，包括GSM900/1800/1900，令环球之旅更为便捷、顺畅。

在紧张的工作之余，用等车或午休时间享受游戏带来的乐趣，是JAVA的功劳之一。短暂的休息放松是为了更好地进入工作状态，用10分钟的游戏让快乐保留一整天，其实做个快乐的上班族一点也不难！

S660C还有很多贴心的功能，比如500组电话薄，40和弦铃声与铃声编辑功能，还有语音备忘功能WAP GPRS，无一不为使用者量身裁制。即便白天被繁忙侵占，毕竟还有S660C可以忙里偷闲；夜幕一旦降临，面对自己的内心世界时，荧彩夜精灵在手里，快乐也将在手里。



BenQ在大陆将和中电通信科技有限公司合作，携手推出荧彩夜精灵，S660C即将上市，敬请期待。

参考价：1680



精品软件、电脑图书大全

购物满 20 元立即获得赠品区中任意一款软件！

赠品区

编号	名称	盘数/原价
200058	KV江民杀毒王2003	1CD/38元
212543	魔法门9(英文版)	2CD/25元
212544	雷电2003(GDARIUS)	1CD/25元
200516	MP3张国荣与梅艳芳精选	1CD/10元
212550	世界古典音乐精选	1CD/25元
212514	心之情梦幻音乐盒	1CD/20元
200630	家园(英文版)	1CD/25元

获取方法：网上购物请登录www.2688.com，结帐时在购物车页面右侧选择赠品即可；邮购用户在汇款单附言中注明赠品编号即可。一张订单只能享受一款赠品，赠品有限，送完为止。

电脑安全有保障 杀毒软件疯狂降



211236 100元 1CD ~~198元~~

瑞星杀毒软件(2004版)

第五代引擎，打造立体防毒体系！具有极强的可扩展性和稳定性。



206742 90元 1CD ~~178元~~

江民杀毒软件KV2004

防毒先锋，能防能杀！内含：江民修复王＋江民黑客防火墙＋价值50元时尚军刀



214228 180元 1CD ~~299元~~

诺顿网络安全特警(NIS)2004

无缝集成防病毒、防火墙、入侵检测、隐私保护、垃圾邮件过滤以及父母控制功能



214869 28元 1CD ~~38元~~

豪杰超级解霸V8

可将精彩影像发到手机！超值赠送《豪杰视频通2.5》《豪杰音频通2.5》



215087 51元 2CD ~~69元~~

复活—秦殇前传(标准版)

浓郁的神话色彩和恩怨情仇的冒险之旅！绚丽的游戏画面充分表现了充满神秘色彩的苗疆风情



210712 23元 4CD ~~28元~~

无冬之夜（中文版）

是目前美国最受好评的PC角色扮演游戏，它已三次荣膺E3大展最佳PC角色扮演游戏奖



210756 51元 4CD ~~69元~~

仙剑奇侠传三

十年一剑情如梦，再向苍天问仙踪！隔着因缘，相逢在今生之外



210795 52元 3CD ~~69元~~

盟军敢死队3：目标柏林

将再一次带你进入残酷的二战战场，25名士兵任你部署，盟军队员大火拼



213175 52元 2CD ~~69元~~

大富翁7

喝茶，聊天，玩大富翁，享受轻松时刻



215078 35元 1CD ~~49元~~

冠军足球经理03/04赛季(标准中文版)

完美的冠军足球经理，CM历史上完美的作品，最后的值得珍藏的冠军足球经理



214950 51元 2CD ~~69元~~

使命召唤(标准版)

恢弘二战史诗巨作，再现真实经典画面！囊获全球数项大奖，Gamespot 9.0 高分力荐

* 电脑图书热卖 全场5-7.5折（更多图书软件请查询www.2688.com）



215374 47元 497页 ~~62元~~

C++ Templates中文版

详细讲解C++模板语言的概念实用模板的常用设计技巧应用实例。模板奥秘，一览无余



215313 44元 568页 ~~58元~~

深入浅出ASP.NET程序设计

循序渐进由浅入深讲解ASP.NET



215770 19元 288页 ~~25元~~

电脑组装完全DIY手册(2004最新版)

《微型计算机》杂志出品，DIY必备参考书。两张光盘＋32页电脑导购手册



215097 15元 216页 ~~20元~~

我的独立宣言—女孩玩电脑

第一本女孩专用的电脑图书

编号	名称	现价/原价
215091	Inside深入核心—VCL架构剖析	60/80(元)
215589	Visual C++. NET 编程实例	39/52(元)
215293	C++编程惯用法——高级程序员常用方法和技巧	20/26(元)
214954	ASP.NET应用开发百例	21/28(元)
215357	Photoshop CS 精彩生活创意设计实例	28/37(元)
215358	Dreamweaver MX2004 网页设计与生活创意实例	20/26(元)
214955	Flash MX 2004中文版时尚创作百例	24/31(元)
215373	数码相片美容手册—数码图片后期处理全程图解	15/19.8(元)
215377	玩转DV—数码摄像全接触	22/29(元)
214956	AutoCAD 2004中文版三维制图时尚创作百例	29/38(元)
215401	3ds max 6 三维动画时尚创作百例	26/34(元)
214951	CorelDRAW 11平面创意入门与范例解析	27/36(元)
215135	Office奇技赢巧大搜捕	19/24.8(元)

编号	名称	现价/原价	盘数
213994	超级Windows设置大师2004	21/25(元)	1CD
212568	超级兔子魔法设置2004全能王	32/38(元)	1CD
202046	金山词霸2003(专业版)	37/50(元)	1CD
202824	装机一条龙4（2003最新版）	18/25(元)	1CD
213998	旬霸9000	43/58(元)	3CD
214007	成吉思汗	36/49(元)	2CD
204081	三国群英传Ⅳ（标准版）	36/49(元)	2CD
214554	寂静岭3(中文版)	51/68(元)	6CD
214229	暗黑破坏神II-世纪珍藏版	73/98(元)	5CD
214238	罗马执政官-简体中文版	36/49(元)	1CD
215089	波斯王子:时之砂	51/69(元)	1CD
215014	战地1942:罗马之路	37/50(元)	1CD
214752	四大名捕—简体中文版(标准版)	51/69(元)	3CD
215026	大航海家III(简体中文版)	37/50(元)	1CD
215016	野生动物园大亨(简体中文版)	37/50(元)	1CD
202536	新神雕侠侣2(精品回顾版)	26/35(元)	4CD
214533	生化危机之枪下游魂(中文版)	23/28(元)	1CD
214295	地球时代——二合一(简体中文版)	66/88(元)	3CD
207096	半条命－反恐精英1.05(普及版)	28/38(元)	2CD
210457	冠军足球经理4完全中文版	36/49(元)	1CD
214258	绯苍幻想曲	37/50(元)	2CD
213063	三国赵云传2之纵横天下	23/28(元)	3CD
210923	古墓丽影6－黑暗天使	36/49(元)	2CD
213976	天使小夜曲(普及版)	18/25(元)	2CD
213943	征服美洲(又名:美洲战争)	36/49(元)	1CD
213995	青蛇--法海恩仇录(普及版)	18/25(元)	3CD
213838	刀剑封魔录(威力加强版)	23/28(元)	4CD
212674	轻松小游戏-最新小游戏大全	9/10(元)	1CD
210797	梦幻模拟战III	13/15(元)	2CD
212672	经典格斗游戏风云榜	13/15(元)	2CD
215058	街机游戏风云榜	9/10(元)	1CD
215056	侍魂·零（赠送合金5）	9/10(元)	1CD
215025	空战游戏排行榜2004	9/10(元)	1CD
209046	格兰蒂亚Ⅱ完美版	16/18(元)	3CD
200662	新神雕侠侣	18/20(元)	4CD
206141	经典格斗射击游戏-合金弹头2003	9/10(元)	1CD
213979	GBA模拟游戏全收藏	13/15(元)	2CD
213978	超酷迷你小游戏	9/10(元)	1CD
215024	空战射击游戏大全	9/10(元)	1CD
215021	经典动作游戏大全	9/10(元)	1CD
200140	决战朝鲜	9/10(元)	1CD
205104	新剑侠情缘(特惠版)	18/25(元)	2CD
210753	剑侠情缘外传之月影传说(超值抢购版)	18/25(元)	2CD
213437	赛车游戏王	9/10(元)	1CD

不满意 就退换

不需要理由，只要您不满意，就可以在收到商品5日之内退换！

2688网店是会员制网上商店

如何成为会员：在www.2688.com注册或者购买2688商品即成为会员。

会员权利：会员可以以特惠价格在2688购物，并享受2688开展的各种优惠活动；入会即享有永久会员资格。

2688 件件低价

订购/客服电话：010-82682688

北京地区送货上门，货到付款；其他地区可邮购，款到发货。

邮购指南：请在汇款单附言中注明所购商品编号和您的联系电话，汇款金额为商品现价金额加5元邮费，满100元免邮费。

汇款地址：北京中关村邮局005信箱 2688网店（收）邮编：100080。

注明广告代码，立刻送5元！

广告代码：13005（截止到2004年3月25日有效）

获取方法：网上购物（www.2688.com）结帐时直接输入广告代码；邮购用户在汇款单附言中注明广告代码。



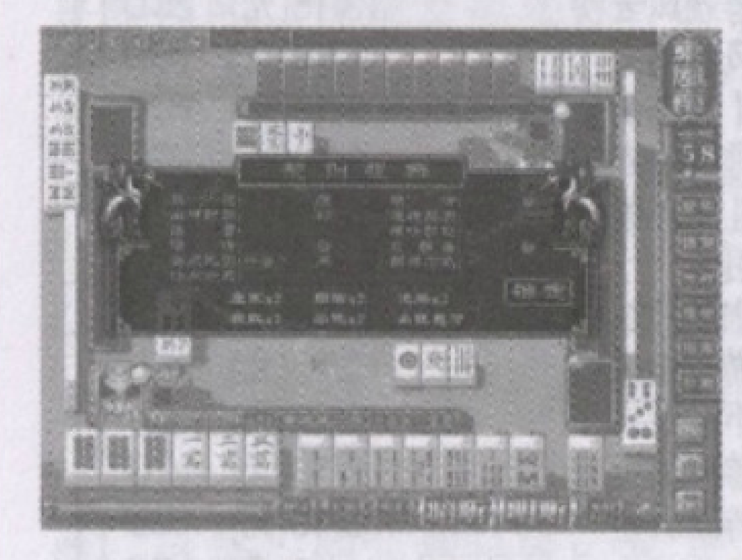
精彩从这里开始

竞技俱乐部首部产品3Q1 Online（网络三缺一）是一款全新的线上休闲益智类游戏，还未推出，就引起了业界的广泛关注，竞技俱乐部提出的“我的游戏，我做主”的口号也成为2004年游戏界的旗帜性话语。

让玩家参与制作游戏，充分发挥游戏中玩家的自主性，也就成了3Q1 Online中的亮点之一。究竟3Q1 Online怎样发挥玩家的自主性呢？小编略用手段，“偷偷”搞到了一份3Q1 Online的独家资料，拿来和大家分享！

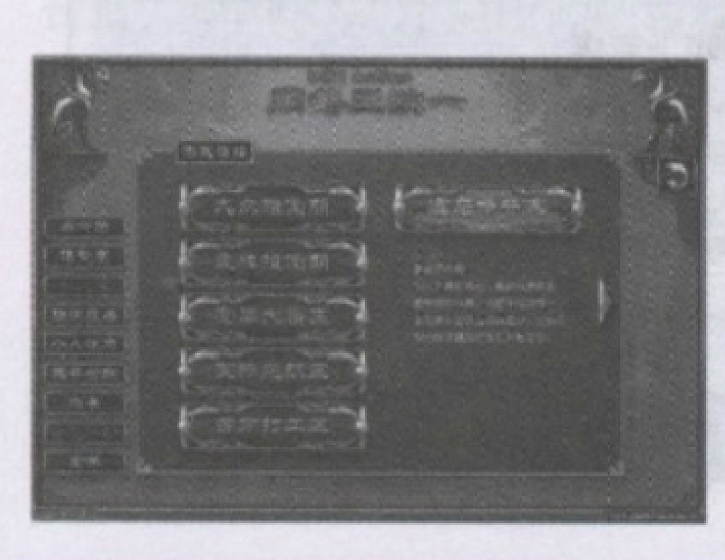
规则自定——怎么玩自己说了算

游戏里分为手动撮合与自动撮合二种模式，在手动撮合中玩家可自定义游戏规则，自己开局并邀请其他玩家加入，也可以根据自己的打牌习惯加入其他玩家所开的局桌。在你进入之前你就可以看到已经进入牌桌的其他玩家的昵称、属性和段位。并能看到该桌牌局的出牌时间、圈数、番数与游戏币比例和起和番等。你可以邀请亲朋好友同事同学共坐一桌轻松享受麻将游戏的乐趣，充分体现了我的游戏我做主。在自动撮合中，更多的体现了竞技这个概念。自动分桌系统会把等级相近的玩家分在一起，避免相同IP的玩家共坐一桌，最大程度去体现竞技这个感念，体现公平性。



分区自选——哪个拿手玩哪个

安排合理的区块划分和大型官方比赛是3Q1 Online一个重要特点，游戏里为各种需求的玩家设定各自的游戏区，在推倒和专区只要知道麻将的和法，就可以打麻将。大众推倒和，小打小闹，慢慢积累你的财富。疯狂推倒和，大出大进，玩的就是心跳。这里有喜欢竞技比赛的“标准国标区”，充满一掷千金气氛的“豪华大番区”，只赚不赔的“百万打工区”，同时官方比赛更是让你目不暇接，体验技术的番型赛、人人有奖的幸运双六赛、为家族荣誉的家族赛等等。紧张刺激的各种设定将让玩家们真正感受到竞技麻将的乐趣。



《网络三缺一》在常规的国标竞技类麻将外，还提供了标准推倒和、疯狂推倒和等一系列麻将专区，为每一种玩家都提供了最适合自己的选择。当然你也可以一步步通过不同的游戏区去体验不同的麻将游戏乐趣，并一步步来提高水平。

大众推倒和区

任何会打麻将的玩家都可以来尝试的地方。输赢游戏币较少，循序渐进中了解我们游戏的乐趣。玩家可以来这里体会轻松玩麻将的乐趣，这对初级玩家是一个非常好的学习过程。这里对玩家的要求很低，游戏币超过100就可以进入。对第一次接触麻将游戏，学习麻将的玩家这里就是你开始的地方哦。

疯狂推倒和区

提供给那些比较“疯狂”的推倒和玩家的游戏区，游戏给玩家带来了非常大的游戏币输赢，喜欢刺激痛快的玩家一定要来试试。当然这里对玩家的要求高了很多，游戏币要达到2000，且战局超过10局才能进入，心里素质不太好的玩家可要慎入哦！

标准国标区

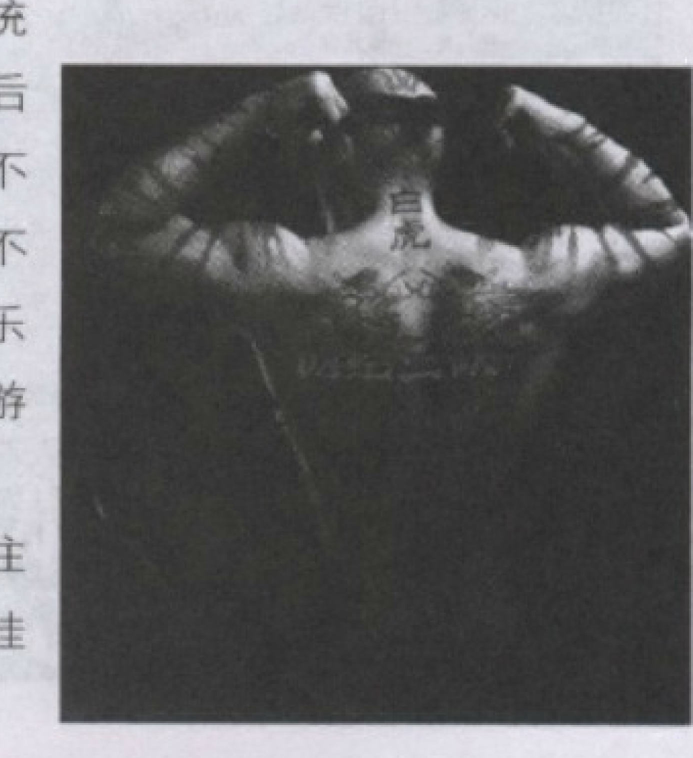
量身订做的标准国标打法，让你在标准国标竞技过程中，用网络游戏的表现方式，最大程度模拟出真实的竞技麻将特点，并额外体会游戏币的输赢。由于这里是标准国标的打法，游戏币输赢很稳定，玩家游戏币达到1000就可以进入。想成为麻将竞技高手的玩家可以在这里和全国各地的麻将高手切磋技艺，互相提高，为网络麻将成为正式的体育比赛项目而努力。

豪华大番区

技巧和运气双重体现的地方，适合精通各种番型的玩家，当然输赢的游戏币也是很“可怕”的。玩家想在这里体会刺激，游戏币需要达到4000，战局也要超过10局才能进入。在普通的推倒和专区中，找不到自己对番型了解纯熟所拥有的技术感时，在这里你就可以找到，好好的大战一番吧，去体验各种大番型的乐趣！要想在这里取得胜利,你可要去好好学习“国标麻将”中各种比较大的番型，并要有非常好的心理素质，不和则以，一和惊人！

百万打工区

没有游戏币的玩家的专门挣点区。一圈结束后根据排名状况可获得不同数量的奖励游戏币，玩得越多挣得越多。百万打工区内的玩家在进入时会得到1 000 000点的筹码，麻将的胜负将通过筹码来体现（1番=1000筹码，在玩家退出百万打工区时系统会全部收回），一圈结束后玩家根据胜负情况可获得不同数量的游戏币。游戏币不多，或着只是想体会游戏乐趣的人可以来看看，一窥游戏大输大赢的刺激。



更精彩内容请大家观注下期报导（下期内容：纸娃娃系统与牌桌分类）。

广 告 索 引

Junnet 骏网集团策划发行

[G R O U P]

诚征全国各地经销商，诚邀全国各地软件开发小组加盟骏网！
致力于网络游戏产品线上线下立体推广，为各级软件渠道提供快速、全面的产品供应服务



为每个普通人打开音乐的大门
为音乐工作者插上飞翔的翅膀

作曲大师2004简谱版II

羡慕那些自己作词作曲而成名的歌星吗？想培养您的孩子成为未来的歌星吗？想教孩子学习音乐却力不从心吗？看着熟悉的乐谱却不会唱吗？有了作曲大师，您的烦恼都将迎刃而解，它可以带您真正脱离乐盲队伍，迈入音乐的殿堂。

1CD 38元

网络游戏与黑客帝国

本产品介绍了游戏外挂的制作全过程，并为您揭开网络游戏盗号的神秘面纱，此外，还详细讲述了几款盗号工具的使用，深入剖析网络游戏盗号木马的制作原理，以及防范游戏帐号被盗的有效方法；其中涉及完整实例代码讲解、程序片段分析和基本函数介绍等，内容翔实；光盘中不仅有许多黑客功防教程供您学习，而且还附有大量的破解软件全过程录象截图，各种外挂制作工具，游戏修改器以及杀毒、防毒软件等等。

1CD 25元

2004网页制作三剑客

2004版本的网页制作三剑客各项功能有了很大的增强与改进，操作与应用也变得不再那么的简单，如何才能够快速、轻松、高效的掌握它们成为了很多初学者的一个难题。

本产品完全以Flash动画制作的交互教学方式，由最基础的菜单命令开始一步一步引导用户学习，并通过各类多媒体实例制作的演示教学，"领"着您快速而轻松的掌握三大网页制作软件。

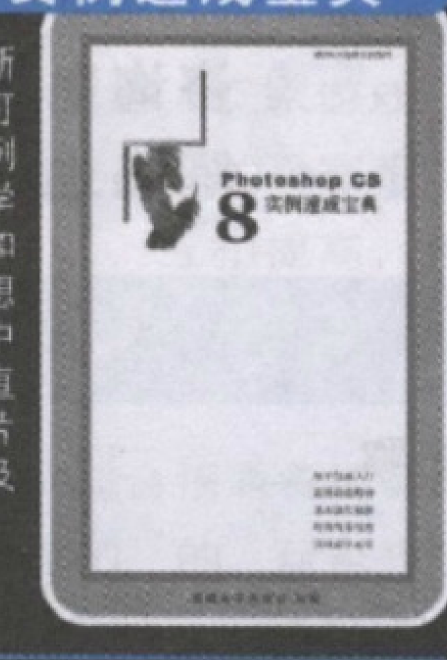


- Flash MX 2004轻松实例教程
- Dreamweaver MX 2004轻松实例教程
- Fireworks MX 2004轻松实例教程
- 精选网页制作素材

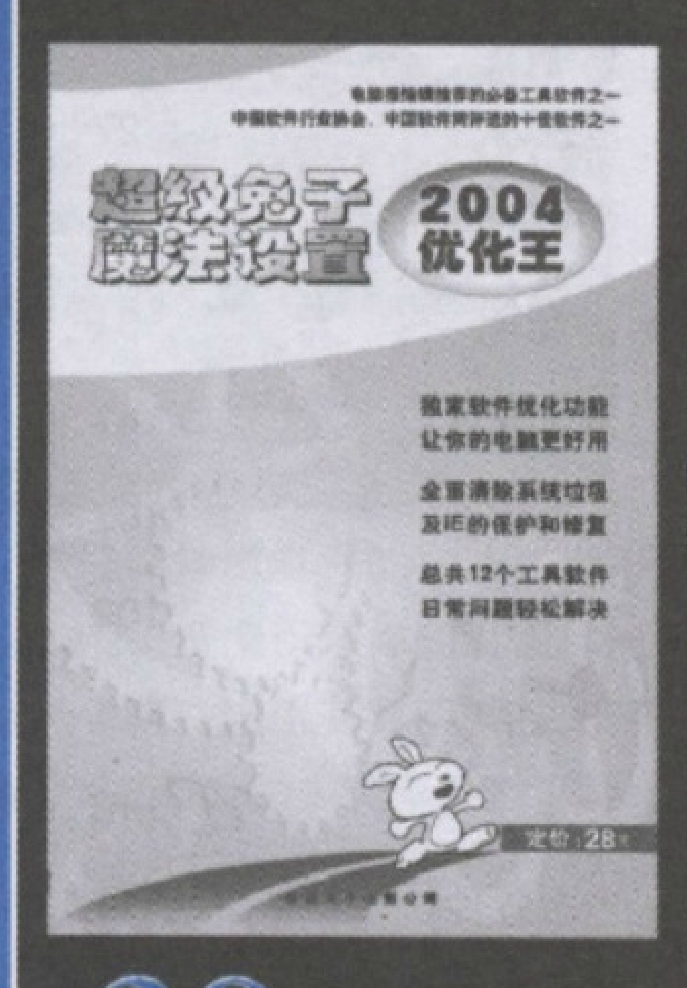
4CD 38元

Photoshop CS 8 实例速成宝典

在这里，有经典的实例讲解，新功能特例剖析，让你在轻松学习中可以领略无限的创意空间；无论是实例选择还是结构的编排，都考虑到了学习的渐进性，并特别注重实例分析和对创意的培养，引导你发挥自由的想象，设计出更多奇妙的美景；光盘中不仅有所举实例素材供你在学习时直接使用，另外还附有大量的精美图片素材、超值的动画PS教程以及Photoshop CS汉化包等。



1CD 25元



28元

超级兔子 魔法设置 2004 优化王

在使用电脑的过程中，你会碰到许多问题，而超级兔子系列软件是一个可以帮助你解决各种电脑问题的软件。最新2004版可以支持Windows 95/98/Me/2000/XP/2003等操作系统，它能为各个系统提供相应的优化，轻轻松松解决日常问题，让你的电脑更加好用。

- ◆ 独家软件优化功能　让你的电脑更好用
- ◆ 全面清除系统垃圾　及IE的保护和修复
- ◆ 总共12个工具软件　日常问题轻松解决

超级兔子将带给你源源不断的惊喜新功能

光盘内含12种超级兔子工具软件：

- 超级兔子IE保护器
- 超级兔子优化王
- 超级兔子魔法设置
- 超级兔子注册表优化
- 超级兔子修理专家
- 超级兔子系统检测
- 超级兔子系统救援
- 超级兔子虚拟桌面
- 超级兔子内存整理
- 超级兔子安全视窗
- 超级兔子安全文件夹
- 超级兔子文件碎纸机

■汇款地址：北京双榆树101信箱　■电话：010-62510224（24小时）　■网址：www.wzclub.com　■批发业务：010-82627435/36/37/38/39
■总部地址：北京海淀路171号大华写字楼8335　■邮编：100086　■电子邮箱：www3w@263.net　■收款人：万众软件俱乐部

■上海骏网：021-63280482　■广州骏网：020-61246080　■杭州骏网：0571-88994806　■成都骏网：028-85435351　■西安万众：029-5534886
■重庆骏网：023-89084990　■沈阳骏网：024-83960180　■武汉骏网：027-51854020　■广州旭网：020-38809051　■昆明旭网：0871-5107563
■济南骏网：0531-8958403　■北京骏网联合：010-82867591


網易 NETEASE
www·163·com
贺
福
新年伊始，梦幻强势出击
同时在线突破10万
梦幻西游
-ON-LINE-
精美梦幻客户端 超值上市！
全国软件店有售！
客户端下载：
http://xyq.163.com/download
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 传真：(020)85521970 商务电话：(020)85553771
客服电话：(020)85543820 客服专用信箱：mhgm@corp.netease.com
xyq.163.com



China 中国玩家的狂欢节

China JOY展会深入报道

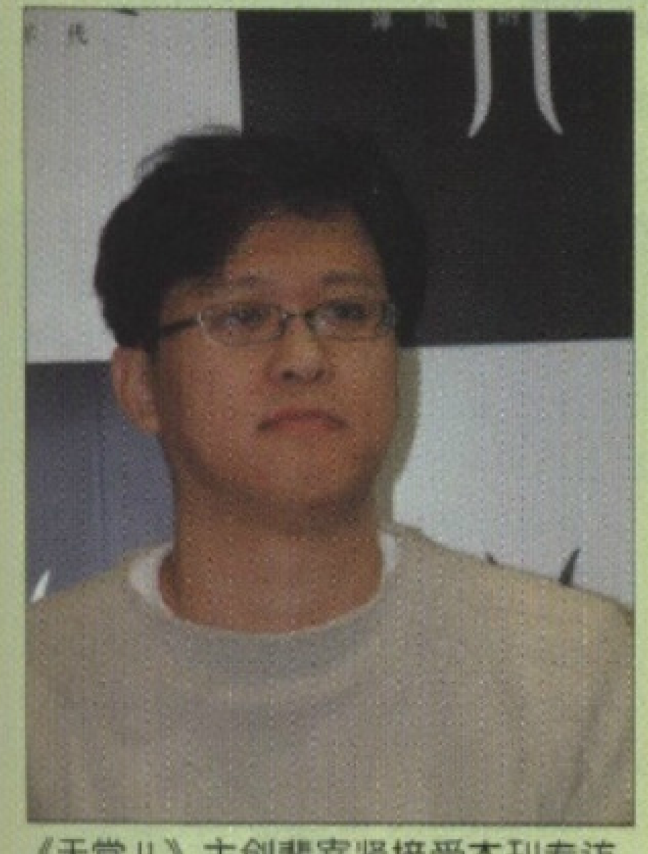
■策划 本刊编辑部
执笔 Littlewing
摄影 Jin Walker Littlewing

春节前正是北京一年中最冷的时候，阳光如细微的尘埃悄无声息地从空中降下，仅有的一点点温暖也迅速在零下6度的寒风中消逝不见。但当记者到达北京展览馆，走入中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（以下简称ChinaJoy）会场时，逼人的热度让人瞬间忘却了外面的寒冷。ChinaJoy的第一天是专业观众日，还是有许多玩家在门口等待，想尽办法混进去。即使在寒风中冻得瑟瑟发抖，他们依然没有放弃努力。让我们走入喧嚣的会场，共同体验国内游戏产业的第一次盛会。

韩国网游势不可挡



等待领取《天堂II》内测帐号的玩家排成了长龙。

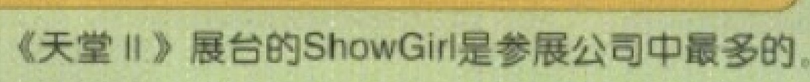


《天堂II》主创裴宰贤接受本刊专访。

一进入中央展厅，最先映入眼帘的就是领取《天堂II》内测帐号的玩家队伍，如一条长龙一直蜿蜒到邻近的展厅。新浪与NCSoft出资数百万，用最大的展示屏幕和展台面积、最多的ShowGirl和试玩机位以及最具诱惑力的免费发放物品——《天堂II》内测帐号，组成了会场内最吸引人的庞大展台。据记者了解，有近两成的玩家，来ChinaJoy的目的，仅仅是为了得到《天堂II》的内测帐号。在会场记者采访到了《天堂II》的主创，来自韩国的裴宰贤先生。对于韩国网游与中国网游，裴宰贤从一个制作人的角度提出了自己的看法，他认为：中国与韩国的开发水平，存在着2～3年的差距，由于在韩国本土竞争激烈，韩国网络游戏开发商都在努力提高制作水平，并且让韩国网络游戏更适应多样化的国外市场。以《天堂II》为例，《天堂II》之所以在欧美和中国的玩家中备受好评，有多重原因。首先，《天堂II》的操作容易，玩家容易上手；其次，在角色的设计上，《天堂II》的人物以亚洲人的细腻柔美为主，而种族设定则借鉴了托尔金《魔戒》中的设计，既讨好了欧美玩家，也不会令亚洲玩家觉得难以接受；第三，《天堂II》使用了国际上最先进的Unreal引擎，开发小组用了近一年的时间对其进行消化并作出改进，才有了今日《天堂II》令人目眩神驰的视觉效果。另一方面，NCSoft也十分重视《天堂II》的宣传工作，本次在ChinaJoy上花费巨资对《天堂II》进行宣传，也说明了NCSoft对于《天堂II》在中国市场的坚定信心。裴宰贤认为，在技术上韩国游戏的开发水平比日本、欧美毫不逊色，即使是与日美的顶级游戏开发商相比，也只是在经验上稍显不足而已。

在ChinaJoy上，与《天堂II》同时展出的还有《科隆》、《传奇3》、《科洛斯——圣域》、《骑士》、《神之领域》、《凯旋》、《奇迹》、《混乱冒险》、《猎人MM》、《战场》、《巨商》、《使命》、A3等20多款韩国网络游戏，相比国产网络游戏在数量上具有压倒性的优势。我们不能说ChinaJoy的展示就代表了2004年中国网络游戏市场的完整风貌，然而韩国网游依然占据2004年中国网络游戏市场的状况可以预知。我们的网络游戏开发商，是否能从韩国同行身上学到点什么呢？





《天堂II》展台的ShowGirl是参展公司中最多的。

TV Game 方兴未艾

SONY的展台显得空空荡荡。

相对于网络游戏市场的波涛汹涌，国内TV Game依然悄无声息。本次展会上，神游机毫不起眼的展台被湮没在整个会场令人目不暇接的ShowGirl和震耳欲聋的音响效果中，显得无精打彩。而SONY虽然占据了分展馆的大半空间，却只有少数的几个PS2试玩机位，偌大的展台显得空空荡荡，工作人员也对展示的游戏一知半解，甚至要玩家自己来搞明白《太鼓的达人》这类游戏到底该怎样操作，显得心不在焉。如果不是SONY巨大的标志高高悬挂在展厅的顶部，恐怕记者真会以为那里是展会的休息场地。PS2进入中国和神游机的上市，本应是国内TV Game市场的头等大事，然而，在国内众多的TV Game玩家中却未能引起预期的反应，这与两款主机的定位不无关系。PS2和神游机的目标市场都定位于Light User，也就是所谓的“一般玩家”，PS2专门为中国玩家设计的游戏寥寥可数，仅有《捉猴啦2》、《古堡迷踪》等数款，还并非PS2平台上的一流产品。而神游机附带的《马里欧医生》、《神游马里欧》、《水上摩托》、《星际火狐》等也大部分是所谓“老少咸宜”的小品类游戏，唯有《塞尔达传说——时光之笛》还算得上有些分量。虽说任天堂的游戏是以“游戏性”取胜，但神游机仅仅相当于N64的性能恐怕也很难让国内的玩家满意，谁会去买一款过时的主机呢？事实上，中国大陆的TV Game玩家，都是从非官方渠道得到的游戏主机和硬件，而且，面对PS2软件动辄数百元的高昂价格，他们仍然会千方百计想办法去弄到那些经典游戏的正版。仅仅从他们把那些英文，甚至日文游戏在几乎语言完全不通的情况下玩的滚瓜烂熟的热情来看，他们决非一般意义上的Light User。从网络上持续以久的TV Game和PC Game哪个更好玩的讨论中，我们能看到那些TV Game的支持者以自己是一个TV Game玩家为荣。准确地说，绝大多数的TV Game玩家都属于Core User，即所谓的“核心玩家”，或者说，他们自命为Core User，并且在向着这个方向努力。ChinaJoy举办前两天，在KONAMI的主页上公布了《实况足球7》将在PS2平台推出多语言版本，并且将在ChinaJoy展会上展出中文版的消息，而许多来ChinaJoy的玩家就是要来展会一看究竟。有些玩家甚至表示，仅仅为了中文版的《实况足球7》就值得购买一台PS2主机。从这些TV Game玩家的取向

NCSoft 社长、代表理事金泽辰谈《天堂II》



大众软件：请问你如何看待中国目前网络游戏市场的发展？对本次ChinaJoy展会印象如何？

金：2003年中国网络游戏的迅猛发展对于世界网络游戏市场的发展具有非常重要的促进作用，目前中国网络游戏市场依然处于一个相对高速的成长期内，这种势头非常好。本次ChinaJoy展会我能感受到中国游戏产业积极、创造的一面，政府相关部门的重视程度也很高。

大众软件：本次展会我们看到NCSoft与新浪乐谷以非常强势的宣传手法展示《天堂II》，而目前《天堂》在国内并没有成为预期中的“第一阵营”的游戏，你认为根本原因是什么？这对于《天堂II》在国内的运营是否有影响？你认为《天堂II》预期能成功的几个重要因素是什么？

金：我认为《天堂》在中国内地目前的运营状况是由于我们进入时机晚造成的，这是根本原因。而《天堂》与《天堂II》是不同的两款游戏，《天堂II》承袭了《天堂》的设计精神，但在引擎、技术、画面等几个方面有了革命性的突破，研发团队的后续开发计划已排到了2005年，这些都是我预期《天堂II》能在中国成功的重要因素。

大众软件：我们知道，对于目前中国内地电脑配置的实际情况而言，《天堂II》对于电脑配置的要求比较高，这对于游戏的推广是否造成困难？你认为中国网络游戏玩家与韩国网络游戏玩家有哪些区别？

金：应该说《天堂II》在游戏群体的定位上，是有水准差别的，而对电脑配置要求高这一实际情况，我们会同新浪一起结合中心城市的网吧资源进行推广。

大众软件：NCSoft在中国会成立分公司吗？未来在中国市场的发展构想是什么？

金：我曾多次来到中国，我认为中国幅员辽阔，城市和城市之间的差异很大，目前NCSoft在中国还不会考虑设立分公司，但在未来会考虑成立中国游戏研发中心，用于研发新的网络游戏。

来看，他们需要的是那种具有丰富内涵和极高游戏性的顶级作品，而不是仅仅为了休闲娱乐的快餐游戏。似乎SONY和任天堂认为中国的TV Game市场尚是一片未曾开发的不毛之地，而国内的代理也完全不下功夫，我们很难在专业媒体上看到关于PS2中国版和神游机的宣传，仅有的一些报道，也是出现在那些大众媒体上而已。试想，那些每天买一份晚报在下班回家的地铁上消遣的人，又有几个人会抱一台PS2回家呢？从ChinaJoy上TV Game厂商所表现出的不冷不热的态度来看，对那些如饥似渴的TV Game玩家来说，2004年，依然不是属于TV Game的时代。

欧美厂商凤毛麟角

本次ChinaJoy展会参展的欧美厂商很少，来自俄罗斯的Buka Entertainment的展台光顾的人寥寥无几，与旁边《天堂II》的来势汹汹相比，Buka硬朗风格的游戏确实很难讨好国内的玩家。另一家值得一提的欧美厂商当数NOKIA，然而本次NOKIA也仅仅是来推广他们基于手机平台开发的N-Gage。虽然N-Gage上的游戏对于掌上游戏机来说游戏性相当不错，但以N-Gage的高昂价格来看，恐怕在中国市场也将举步维艰。应该说，N-Gage并非为一般玩家开发的产品。



在本次展会上，记者采访了SONY Online Entertainment USA（索尼在线娱乐美国公司，以下简称SOE）的全球业务拓展副总裁Cindy Armstrong、公共关系总监Chris Kramer和《无尽的任务II》社区关系经理Steven Danuser。作为参展的仅有几家欧美厂商的代表，他们带来了开发中的《无尽的任务II》，并为记者演示了这款游戏。《无尽的任务II》展示了极其惊人的画面效果，几乎每一个细节都令人赞叹。在人物设定时，每个人物的表情、五官、饰物、肤色、服装都可根据你的需要随心所欲地调整。当你选中创建人物的嘴，就会出现几个滚动条，你可利用这些滚动条调节嘴唇的颜色、嘴的形状、嘴唇的质地，可以说，你创建出的每个人物都是与其他人完全不同的。在游戏中，当你经过NPC旁边时，NPC的目光都会随着你的移动而改变，人物的比例、场景的设计，可以说每个细节都精益求精。Chris Kramer表示，《无尽的任务II》是采用全新的3D引擎制作的，为了展现人物动作的逼真效果，开发小组聘请了《骇客帝国》的动作捕捉技术人员和演员来制作《无尽的任务II》里面人物的动作。玩家在1代里许多熟悉的城镇还在。一进游戏，玩家是作为一个逃难者出现在逃生船上的。在这艘船上玩家将会学会一些基本的操作。为了玩家的方便，游戏中还作了一些全新的设定。比如人物之间的交谈信息可出现在人物的头顶，这样看起来比较方便；再如，很多玩家反映总是记不住接到的一些任务，开发小组就专门作了一个任务日记功能，方便玩家查阅。玩家赚了足够的钱可在城镇里买或租住属于自己的房子，可以请自己的朋友来做客等。



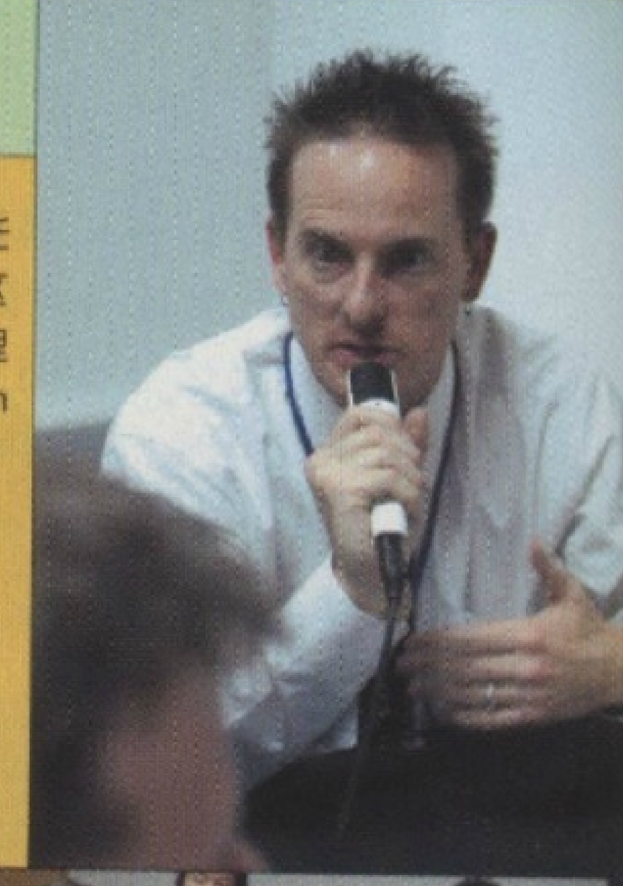




Nokia展台的"中国版"劳拉妩媚动人。

可以说，SOE在《无尽的任务 II》上下足了功夫，然而，当记者看到《无尽的任务 II》的种族设定时难免联想起《无尽的任务》在国内的状况。《无尽的任务 II》提供了十几个种族，每个种族都有鲜明的特色，人物的形象则均采用欧美风格的写实画风，与《天堂 II》连半兽人都英俊潇洒的唯美风格形成了鲜明的反差。很明显，《无尽的任务 II》完善的系统和复杂的设定是为核心玩家设计的，而中国的网络游戏玩家，绝大部分却是一般玩家，游戏的外在往往比内涵更吸引他们。当记者问到《无尽的任务》在中国的运营情况不理想的原因时，Cindy Armstrong回答："《无尽的任务》在世界各地拥有70多万用户，现在已是第5个年头了，我们认为《无尽的任务》在中国的成绩不理想主要原因是进入中国太晚了，相比现在的游戏，这款游戏显得老。所以我们这次将全新的《无尽的任务 II》带到了中国，让中国玩家跟世界玩家同时享受这款游戏。"然而，时间并不是《无尽的任务》在国内不如《传奇》之类韩国网游受欢迎的根本原因。如果玩家能有机会深入体会《无尽的任务 II》的话，就会发现，游戏不光是用来看的，更是用来玩的。

比起E3等大型展会，欧美游戏厂商的缺阵让ChinaJoy失色不少。国内盗版对正版的冲击、玩家的取向、韩国网游的大量涌入以及代理商的市场运作不力等原因，造成了欧美引进游戏在国内市场持续低迷的状况，也使得欧美游戏厂商对中国的游戏市场毫无信心。记者衷心地希望，在以后国内的游戏展会上，能看到暴雪、微软等世界顶级游戏厂商的身影。


《无尽的任务 II》社区关系经理Steven Danuser。


SOE公共关系总监Chris Kramer正在为记者演示《无尽的任务 II》。

展会之后的联想

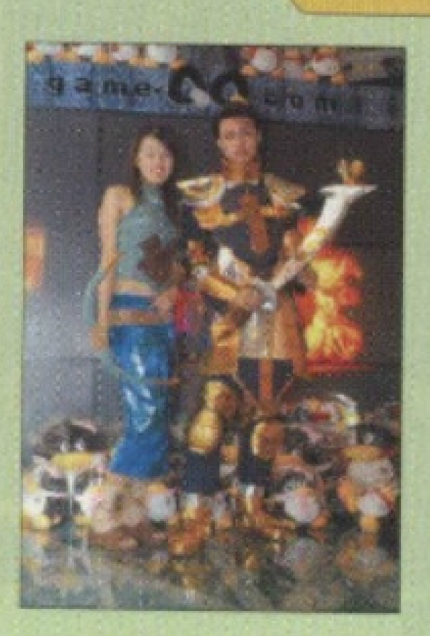


光通通信的展台灯火辉煌。

作为国内第一次大型的游戏展，ChinaJoy无论是在参展厂商的数量还是展会的组织上，都远远超过了记者的预期。但展会也暴露出了一些问题。首先，在组织上不够完善。展会给人的第一印象是热闹，然而热闹过分就变成了混乱。谁的声音大，谁送的手提袋大，谁就是玩家关注的焦点。声音大就可把其他厂商压下去，展会上此起彼伏的音乐和音效一浪高过一浪；而手提袋大，其他厂商发放的东西就会都放在最大的手提袋中，玩家提着某个公司的手提袋在会场内外走来走去，无疑对他们是一种宣传。网星公司的运营副总林阜民、盛大网络副总裁朱威廉等许多参展厂商的代表，都对展会震耳欲聋的音响效果表示了不满。而许多公司为了让自己的招牌更加醒目，手提袋做得几乎能放进一个人去，玩家提着宽度超过1米的

你猜得出他们都是那些游戏中的人物吗？

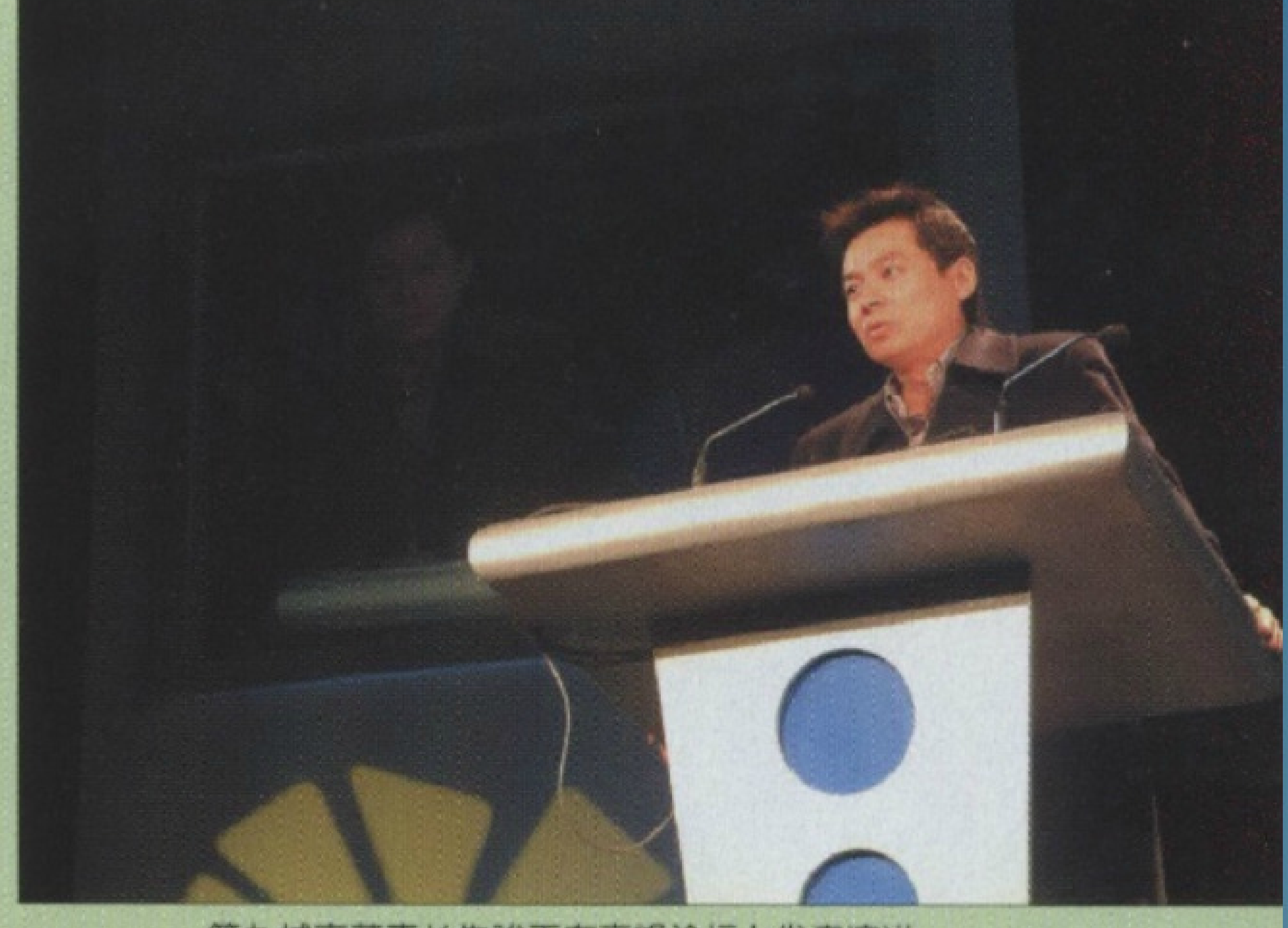





玩家自发的Cosplay比起专业演员的扮演显得有些拘谨。


游戏橘子的Cosplay。


第九城市董事长朱骏正在高峰论坛上发表演讲。

手提袋，在拥挤的会场中行走十分不便。其次，是展会开幕选择的时机。ChinaJoy选择了在过年前几天开幕，许多在京的外地学生此时已回家过年，而对于参展公司来说，接近年底事务繁忙，也无法投入足够的精力来为参展作准备。寰宇之星本次投资17万布置了4个标准台，《仙剑奇侠传》、《大富翁》等Cosplay也受到了玩家的一致好评，30 000份宣传材料也全部发完，但寰宇之星总经理傅世华表示，如果能选择适当的时间而不是临近年关，来寰宇之星展台的玩家会更多，寰宇之星也可作更丰富的准备。根据统计，除媒体记者和工作人员外，ChinaJoy展会3天共接待观众58 000多人次，如果展会的时间不是在过年之前，相信前来参观的人将远远超过这个数字。第三，是参展游戏品种较少。除了寰宇之星、育碧等单机厂商之外，许多厂商几乎只带着一两款游戏来参展，与国外大型展会每家公司动辄展示十几款游戏相比，参展作品数量少使得展会对玩家的吸引力大打折扣。第四，展会的服务人员和ShowGirl的专业素质尚需提高，我们在给《神之领域》的ShowGirl拍照时，她们却站在奥美的宣传画下面，不知道到底是给谁做广告。而有些公司雇佣的ShowGirl和服务人员都是业余演员或玩家，无论是在游戏展示，还是解答玩家问题上都存在着或多或少的缺憾。第五，展会中的比赛组织混乱。组织者在展会中举办比赛，本意自然是希望丰富展会内容，让国内职业竞技的状况在展会上也得以展示。然而中韩德FIFA争霸赛由于正对展厅门口，气温太低使得选手的竞技状态难以发挥。而展厅另一端的世模电子竞技大赛的参赛选手也由于嘈杂而受到了影响。

然而，我们不能对ChinaJoy过于苛求，对中国的游戏产业来说，ChinaJoy毕竟是个好的开端。除相关参展的专业媒体以外，ChinaJoy参展公司多达70家。主办方为参展厂商提供了完备的后勤服务，与展会同时举办的职业竞技比赛、高峰论坛和技术论坛丰富了展会内容，也令展会具有更高的权威性和专业性。会后我们听取了参展厂商对展会的看法，NOKIA北京地区N-Gage业务负责人陈腾华表示，本次展会为厂商提供了与广大玩家和媒体交流的平台，对今后产品的推广起到了至关重要的作用。奥美电子副总经理陈望治认为，本次展会展现出的是整个中国游戏产业的繁荣景象，有利于吸引更多的厂商加入，并为游戏厂商树立信心。ChinaJoy基本反映出了国内游戏市场的风貌，几乎所有的参展厂商都对展会的效果表示了肯定。



育碧的展台在为数不多的单机厂商中显得别具一格。

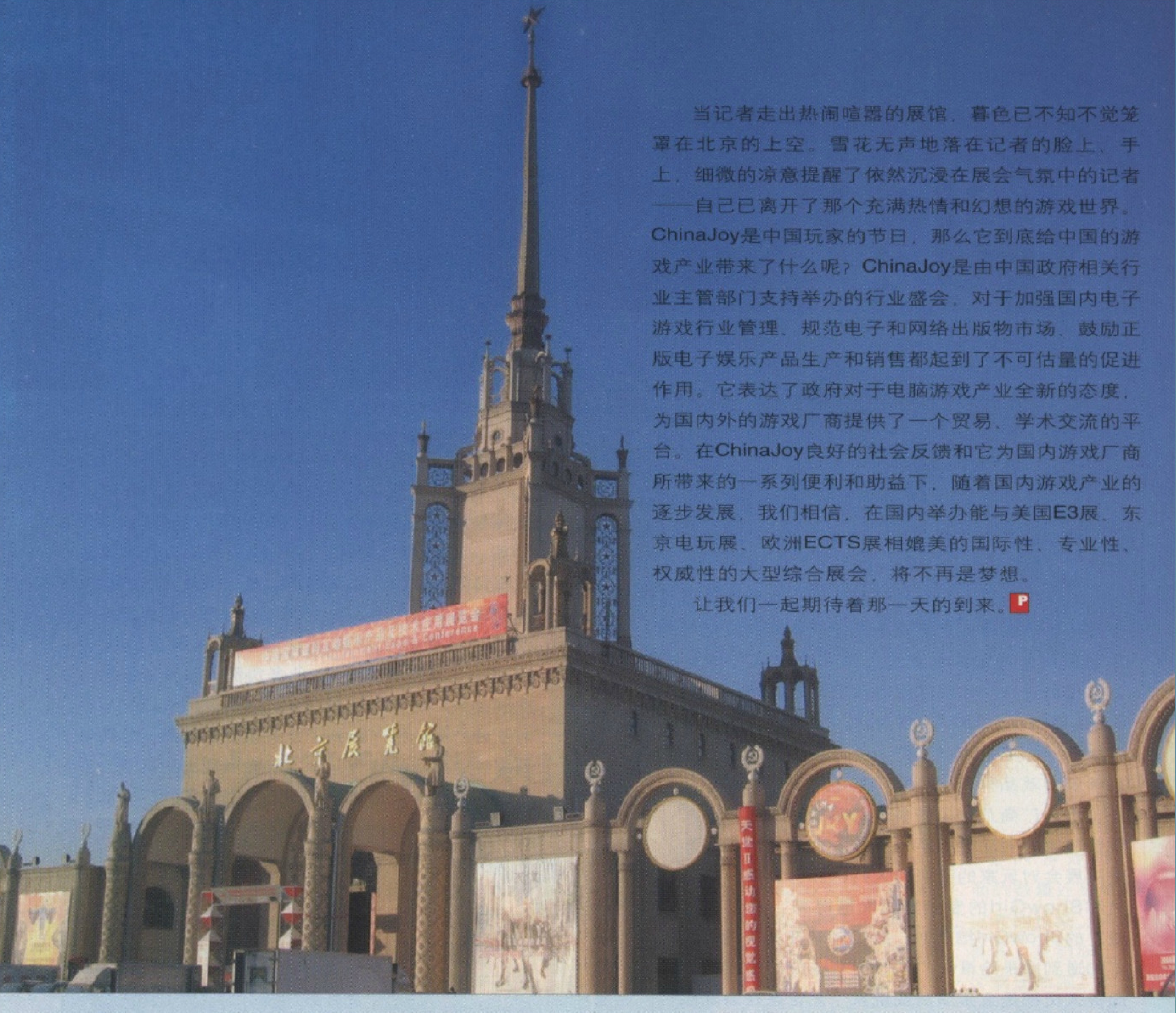
本刊专访著名漫画家郑问



媒体面前的著名漫画家郑问先生显得相当谦虚，你很难把他笔下那些极为张扬的三国人物和这位1958年出生于台湾省桃源乡的长者联系在一起。郑问先生和三国、三国游戏又好像特别有缘，这不仅仅因为他的《三国志》、《东周英雄传》等漫画作品确立了他本人在华人漫画界的地位并受到日本等海外市场的热烈追捧，更因为他与游戏的两次结缘都是以“三国”为合作题材。在谈及为何与北京华义软件合作开发《铁血三国志》时，郑问先生回答：“因为之前也曾与游戏行业携手制作过《郑问之三国志》游戏，并在PC、PS上进行了发售，觉得这种合作形式很好，对双方都是一种有益的补充。在2003年，接到北京华义软件的邀请，并多次与他们的研发团队进行交流后，深受感动，因此与他们合作，并担任游戏的艺术制作人、负责游戏人物设定也就是水到渠成的事情了。”当本刊记者问到许多玩家购买《郑问之三国志》的游戏是因为他个人漫画的号召力，而游戏本身可玩性不够理想时，郑问先生并不否认这一事实，他认为作为一名画家，他力所能及的只是把他负责的美术部分做到最好，而游戏的可玩性应该由制作公司来控制完成。

与其他漫画家不同的是，郑问先生能直面目前华人漫画行业不景气的局面，在采访中，他认为互联网、游戏已抢占了华人漫画的一些读者群，漫画家只有依靠自身的努力、多方的合作才能开拓更广泛的市场，而像蔡志忠改编诸子百家古典书籍、几米将漫画视角转向城市人群及内心情感的方式都是对旧有漫画形式的一种发展创新。

“我最喜欢的三国人物有两个：一个是诸葛亮，一个是赵云。他们是我心目中文官与武将的完美化身”。在采访的最后，郑问先生指着图册上那些美术风格极具想象力的人物设定稿对记者说。



当记者走出热闹喧嚣的展馆，暮色已不知不觉笼罩在北京的上空。雪花无声地落在记者的脸上、手上，细微的凉意提醒了依然沉浸在展会气氛中的记者——自己已离开了那个充满热情和幻想的游戏世界。ChinaJoy是中国玩家的节日，那么它到底给中国的游戏产业带来了什么呢？ChinaJoy是由中国政府相关行业主管部门支持举办的行业盛会，对于加强国内电子游戏行业管理、规范电子和网络出版物市场、鼓励正版电子娱乐产品生产和销售都起到了不可估量的促进作用。它表达了政府对于电脑游戏产业全新的态度，为国内外的游戏厂商提供了一个贸易、学术交流的平台。在ChinaJoy良好的社会反馈和它为国内游戏厂商所带来的一系列便利和助益下，随着国内游戏产业的逐步发展，我们相信，在国内举办能与美国E3展、东京电玩展、欧洲ECTS展相媲美的国际性、专业性、权威性的大型综合展会，将不再是梦想。

让我们一起期待着那一天的到来。

ChinaJoy 高峰论坛参会厂商及演讲内容一览（排名不分先后）

国内厂商代表	演讲内容
上海盛大网络公司总裁陈天桥	
搜狐公司董事局主席兼CEO张朝阳	
网易公司执行董事董瑞豹	寓教于乐
神游科技（中国）董事长颜维群	超越智慧——iQue的理念和期望
第九城市董事长朱骏	为“玩”游戏
光通通信总经理杨京	网络游戏的发展与展望
世模科技董事长张毅	从游戏与设区的融合看网络游戏的发展趋势
游戏橘子数字科技股份有限公司刘柏园	亚洲互动数字娱乐产业发展现状与趋势
TOM网总裁王雷雷	FPS游戏为中国网络游戏市场注入新血液
腾讯公司CEO马化腾	腾讯与数字娱乐产业
北京软件行业协会益智与娱乐软件分会会长姜广智	
北京寰宇之星软件有限公司总经理傅世华	游戏产品的行销概论与发展趋势
国外厂商代表	**演讲内容**
法国育碧公司总裁Gilles Langourieux	中西方游戏如何在对方的市场上取得成功
美国艺电公司亚太区总裁Nigel Sandiford	世界游戏市场的现状、趋势，EA对中国游戏市场的了解和看法
国际游戏开发商协会（IGDA）项目主管Jason Della Rocca	严肃游戏：游戏对社会经济的潜在影响
韩国游戏产业开发院院长郑永洙	网络游戏产业的发展条件
日本Enterbrain株式会社社长滨村弘一	日本游戏产业的最新趋势
日本光荣公司社长小松清志	迈向中国游戏产业的新发展
日本Square-Enix公司海外部部长小林大介	网络游戏运营的误区和网络游戏产业今后的发展
日本NAMCO公司副总裁猿川昭义	日本游戏产业全面介绍
芬兰诺基亚移动电话中国区产品市场总监Peter Ollikainen	移动娱乐与诺基亚手机

GameSpot

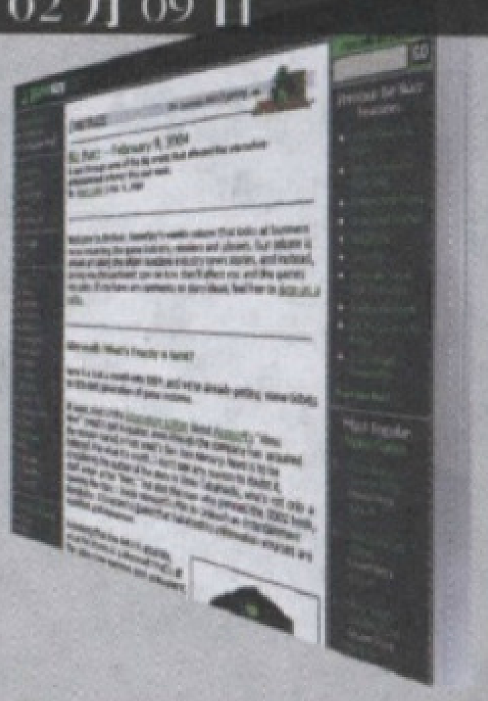
2004年02月09日



游戏经常和电影相提并论，但没有一个人会拿它和电视比。这很好理解，因为，像电影一样，游戏是一次性娱乐。假设有单机游戏，那么当你玩穿时，你的任务也就结束了。你接下来要做的，就是等上一年或者两年，盼着它出后续作品。但我认为电视剧那种段落式的模式是个很好的想法，这对于游戏设计师来说还是一个完全未曾触及的领域。也许你会立刻想起之前惨遭失败的几例，但我依然不想放弃这种想法。最好的例子就是美国艺电的《神秘》，一款具有无限创意，以至于不少非玩家也对其投以关注的目光。基本上来说，一旦你进入游戏，就卷入了一宗离奇的阴谋中。起初，从其他玩家那里得到线索发展故事的玩法的确让人兴奋，但没有多久游戏就变得乏味起来。这是因为《神秘》旨在玩家花上几个月的时间去游戏，但设计上的缺陷却让它没能成功。当然，这不是点子的错。类似的例子还有，比如说角色扮演游戏《围攻阿瓦隆》。它的第1章是免费的，但其后几章多达100兆的下载容量在2000年来说实在是让人吃不消。又比如万代4章节的《骇客时空》，可是它的其余3章在形式上和第1章没有什么区别，这就好像把一款游戏玩上4遍一样磨人。

Gamespy

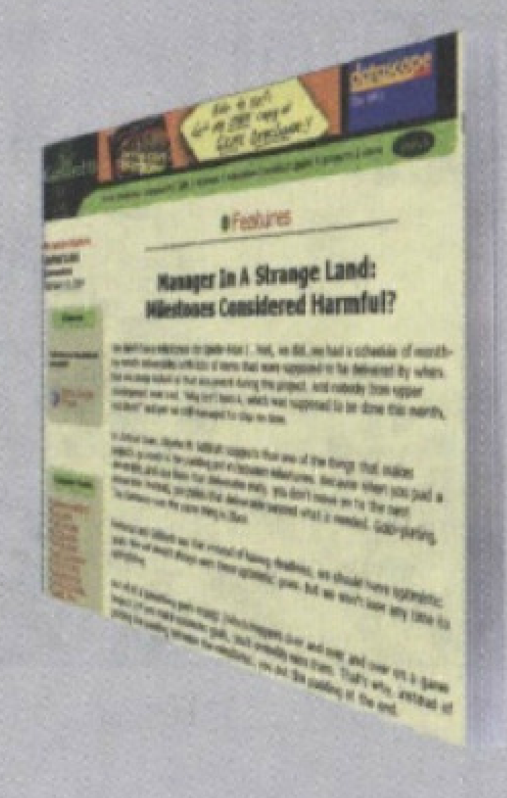
2004年02月09日



2004年还没几个月，我们就发现游戏主机又要开始更迭换代了。在《圣荷塞水星新闻报》上发布的这则"XBOX Next"的消息，起码没有什么可怀疑的。无论是报道的作者，还是这份刊物本身的分量，都有理由让人相信，我们的确是在一步步地逼近神秘的新主机。微软据说将在下一代的机器上将芯片从英特尔转为IBM。假如这是真的，那么微软的情况就有些微妙了：它首先想要在2005年秋天机器发售时和索尼一较高下，但同时也不得不受到一定的制约。当然，假如价格合适，更换一个组件对降低成本和增大利润来说是必要的，然而这也取决于该组件的重要性。很有可能，开发商不得不推迟已定好的发售日期，为新的芯片更改程序。

Gamasutra

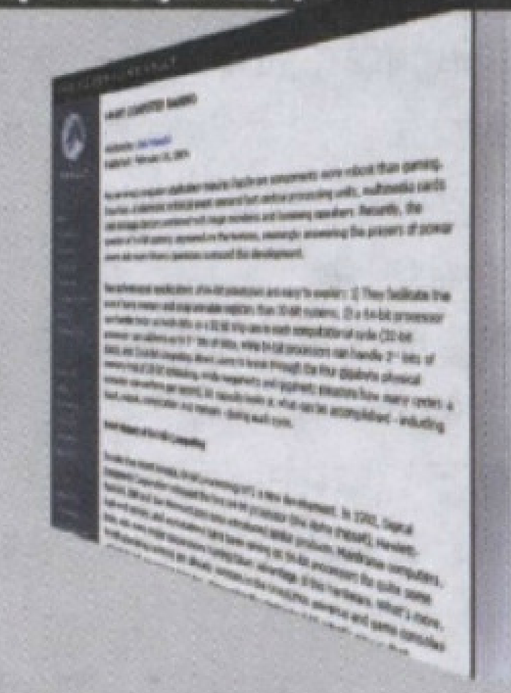
2004年02月09日



在制作《蜘蛛侠》时，我们制定了一个计划表，上面开列了每个月该干什么，到时候该交什么活。但我们其实在计划中很少去查看那张表单，管理高层也没有人来说："为什么这个月就该完事的部分，现在还没有做完？"不过最终我们还是准时交货了。有人说过，让项目得以稳步实施的条件是在预定的时间内干完比应该干的更多的活。因为当你完工，甚至是提前交活后，你不会说继续下一步，而会在时间允许的情况下精益求精。这句话说得很婉转，没有硬性规定时限。事实上我们都应该有一个事先计划好的目标，它能最大限度地协调时间和工作内容。我们其实往往没能达到这些最优化的目标，有一点是可以肯定的，我们不会把时间浪费掉，而是尽可能地完善我们的工作。但是，一旦这中间有什么闪失怎么办？（类似的事情在游戏制作中一而再，再而三地发生）假如我们制订了目标，最后又完不成怎么办？因此人们把细化的工作放到最后，而不是中间来干。大多数游戏开发合同里都规定了这样的时间，用我们的词来说就是"Alpha版"。我们尽量早完工，然后进行测试，修正Bug。一直以来我们都在这么做，但除了理论上的证实和实践中的肯定外，我们是不是还该问这样一个问题：用以细化游戏的实践，究竟该有多少？

The Adrenaline Vault

2004年02月10日



没有什么电脑程序比游戏对硬件要求更高的了。电子娱乐真正的拥趸往往要最快的中央处理器、最好的多媒体设备、最大的显示器和最重低音的音箱。而64位处理器的出现，让这种追求又朝一个极端层次上升了一步。只是，随着新技术的浮出水面，问题也接踵而至。64位处理器的技术规格很容易说明：它比32位系统更容易调用更多的内存，是32位芯片计算周期的两倍，可让用户突破4G物理内存的限制。从游戏开发商的角度来说，制作者可展现更为真实的角色和风景，换句话说，交互娱乐将会和电影无二，大量柔化动画和多边形三维环境会以更进一步的姿态呈现。就在不久之后，《远方》的开发商Crytek和育碧就会使用64位处理器进行游戏设计，并专为Athlon 64处理器做优化程序。

争霸数字体坛：

2004全国电子竞技运动会开始接受报名



■本刊记者 司马平安

随着CEG的开始，我们盼望着中国的电子竞技可以走上健康良好的发展道路。随着CEG的开始，我们可以预见的是今年将产生第一批国家电子竞技运动员、第一批电子竞技俱乐部、第一个电子竞技全国比赛冠军。2004年2月10日，由中华全国体育总会主办，北京华奥星空科技发展有限公司、华奥星空（北京）信息技术有限公司承办的“2004全国电子竞技运动会（2004 China E-sport Games）”正式揭开了其神秘面纱。国家体育总局局长助理、竞技体育司司长肖天宣读了国家体育总局“关于同意举办2004全国电子竞技运动会的批复”。随后公布了组委会组成名单。中华全国体育总会主席李志坚任全国电子竞技运动会组委会荣誉主任，国家体育总局副局长王钧担任组委会主任，中华全国体育总会副主席何慧娴担任组委会执行主任，中华全国体育总会秘书长刘元福担任组委会秘书长。

中华全国体育总会副主席何慧娴告诉记者：“电子竞技运动是随着体育发展、科技进步而产生的新生事物，是信息技术与体育结合的产物，它将体育从线下扩展到了线上、从现实世界延伸到了虚拟世界。举办全国电子竞技运动会，时机已经成熟，这是电子竞技运动项目健康发展的要求，也是广大电子竞技运动爱好者和竞赛市场的呼唤。”

而对于本次赛事的具体组织情况，组委会常务副秘书长严寅江介绍：“2004年中国电子竞技运动会共设有北京、上海、成都、广州、沈阳、长沙、武汉、西安8个赛区，比赛项目包括对战类和休闲类两种，对战类项目包括：《反恐精英》（Half-Life: Counter-Strike）、《FIFA足球》（FIFA Football）、《魔兽争霸III——冰封王座》（Warcraft III: The Frozen Throne）和《星际争霸——母巢之战》（StarCraft: Brood War）。休闲类包括7个在国内开展最为广泛的休闲类项目，分别是：围棋、中国象棋、桥牌、四国军旗、升级、拱猪、二打一（斗地主）。并设有“对战类联赛”、“业余比赛”和“电视擂台赛”三种比赛模式。”此外，“对战类联赛”分为“资格选拔赛”和“联赛”两部分。“资格选拔赛”是由国内水平最高的选手参加的比赛，采取自由报名的形式，而“联赛”则是由国内水平最高的俱乐部队参加的比赛，今年参赛的队伍为8支。在时间方面，“资格选拔赛”比赛时间为3月20日——4月3日（或根据比赛日程进行延长），“联赛”比赛时间为5月22日——12月31日。其他详情请参见官方网站www.sports.cn。P

国内新闻

日本知名出版集团拜访我社



两社领导合影，右二为Enterbrain社长浜村弘一先生

2004年1月18日，日本知名出版集团Enterbrain社长浜村弘一等一行10余人专程来我社拜访，并与《大众软件》杂志社负责人就电脑娱乐媒体的发展及现状进行了广泛的交流。日本Enterbrain出版集团现有员工241人，目前拥有16本知名电玩娱乐杂志及30余种电玩、动漫书籍，是专门从事电脑娱乐媒体出版、提供电玩娱乐资讯业务的集团。2003年全年营业额为190亿日元，其中《FAMI通》（周刊）是日本最为著名的电玩杂志，单期发行量为80万册。据悉此次浜村弘一中国之行对中国电脑、电玩娱乐媒体市场进行了广泛的调研，并听取了《大众软件》对日本Enterbrain出版集团未来在中国发展方向及合作的意见和建议。

江民携手《破天一剑》 新春倡导安全娱乐



2004年新春伊始，北京江民科技携手网络游戏《破天一剑》，正式宣布开展“江民携手破天一剑，新春倡导安全娱乐”活动。这是江民第一次与网络游戏厂商进行纵深合作。双方将互相捆绑，KV2004捆绑《破天一剑》客户端以及免注册游戏帐号，《破天一剑》则捆绑江民杀毒软件KV2004充值版以及江民杀毒服务月卡序列号。KV2004中新增隐私信息保护功能，江民黑客防火墙中增加了网络游戏保护功能，该功能可双重保护网络游戏玩家的帐号以及虚拟财富。

《雷霆战队》10万元现金奖励

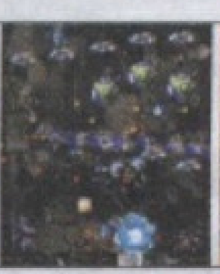
为了回馈“雷霆”玩家对游戏的长期支持，官方特别在2004年2月15日到3月15日间推出奖励10万元现金的活动。通过对用户的积分、在线时长以及和不同ID交战的次数进行综合衡量，得出“雷霆积分”（奖金发放的衡量标准），对每个服务器进行相应的排名，并对排名靠前的用户给予现金奖励。详情请浏览官方网站http://karma.tom.com。

世界电子竞马联盟CWD登陆中国



全球最大的手机、电脑、电视互动的电子竞马竞技平台——世界电子竞马联盟CWD登陆中国。继2003年11月18日，电子竞技运动被国家体育总局列为正式开展的第99个体育项目之后，首款互动体育电子竞技类项目——《竞马》已正式公测。据CWD赛事中心中国赛区有关人员称，为了让全社会了解、支持并参与这项新兴的体育运动，《竞马》近期将召开世界电子竞马联盟CWD登陆中国新闻发布会。此次CWD中国赛区（www.horsemaker.cn）的开放，标志着中国的电子竞马运动已与世界接轨。

中国赛区将举行中国首届电子竞马大赛，胜出选手将首次代表中国出征CWD总决赛。


猛犸推出手机游戏

作为游戏行业的一个新的游戏载体和利润增长点，手机游戏可以说是众多国内游戏开发厂商、电信运营商、门户网站以及玩家期待的一个热点话题。天津猛犸科技有限公司在2004开发了第一款国产手机游戏《燃烧矩阵》（Matrix Fire）。该作基于Symbian60系列横版飞行射击类手机游戏开发，玩家操控一名可在陆地和空中作战的变形机器人，在都市、沙漠、太空等场景中战斗。游戏拥有10余种不同的角色和武器效果，背景采用4层滚轴。此外，天津猛犸公司还将根据游戏的情节后续推出《燃烧矩阵2》。同时《燃烧矩阵》将面向全球推广发行。详情可登录天津猛犸科技有限公司官方网站www.mammothworld.com查询。

国外新闻

主机换代时刻迫在眉睫



就如同游戏要不断开发续作捞钱一样，家用主机也要像电脑升级那样不断发展到高端。据《水星新闻》的报道，微软有雇员将新一代的XBOX产品硬件指标细节泄露到了外界。有意思的是，新指标表明微软在有意降低制作成本，考虑到之前公司在XBOX销售上的亏损，这一点并不难理解。新主机将不具有硬盘，也不会向下兼容XBOX的软件，这很有可能是因为主机的图形技术不再是NVIDIA而转由ATI负责所致。主机计划配置256MB动态RAM内存，考虑到同PlayStation 3的竞争，正式发售时可能会增为512MB。此外，新的XBOX还将携带3块IBM设计的64位处理器，以及ATI的新型显卡。预计该主机将在2005年秋发售。

游戏争议永不停歇

据路透社报道，佛罗里达州的一群立法者准备起草法案，倡议加重对将带有性暗示和暴力行径的电子游戏贩卖给未成年人的人判罪。在过去，佛罗里达立法人曾试图把向未成年人贩卖成人游戏定为三度重罪，但没有成功。该法案要求商贩在出售或租赁时核对对方的身份，参议院也有一份类似的法案，它们都没有把网络销售囊括在内。而零售业协会认为这与现在的软件分级制度相抵触。决定孩子们该玩什么不该玩什么的应该是家长，而不是政府。同时，交互娱乐商业协会已同意在今年圣诞节采取一定的措施，保护未成年人以免他们购买到成人游戏。随着技术的进步，游戏的拟真度增加，受众年龄的增长，类似的问题还将继续产生。只有当零售商、父母或是政府任一方控制住了成人游戏对未成年人消费群的流通，争议才会消失。

克里斯·泰勒没有死 《横扫千军》也没有

在华盛顿数位笔理工学院就游戏制作和产业就业发表演讲后，Gas Powered Games总裁克里斯·泰勒回答学生问题时，透露了有关《横扫千军》是否还有后续作品的一些情况。虽然他声明不能说得太多，但还是肯定了公司正在制作一款“继承《横扫千军》的即时战略作品”。此外，他还确认游戏已找到了发行的东家，很有可能是与公司合作过的微软。尽管目前没有任何有关单位、地图或其他游戏相关资料，但在原作发布7年之后，面对殷殷期许，克里斯·泰勒允诺“将会在几个月内”公布游戏的制作消息。



奥美携《开天》重返网游市场

■本刊记者 龙猫

随着网络游戏在国内市场的日益火爆，越来越多的公司加入了这个行列。作为老牌单机游戏代理商，奥美电子也不甘人后地推出了来自韩国VanSoft公司的网络游戏《开天》。

提到奥美电子，多数玩家都会想起其一年前代理的第一款网络游戏《孔雀王》。由于种种原因，《孔雀王》还没有开始收费就不幸夭折。所以，此次奥美再次推出网络游戏引起了业内人士和广大玩家的普遍关注。为此，本刊记者采访了奥美电子的副总经理陈栋，请他解答由此带来的种种疑问。

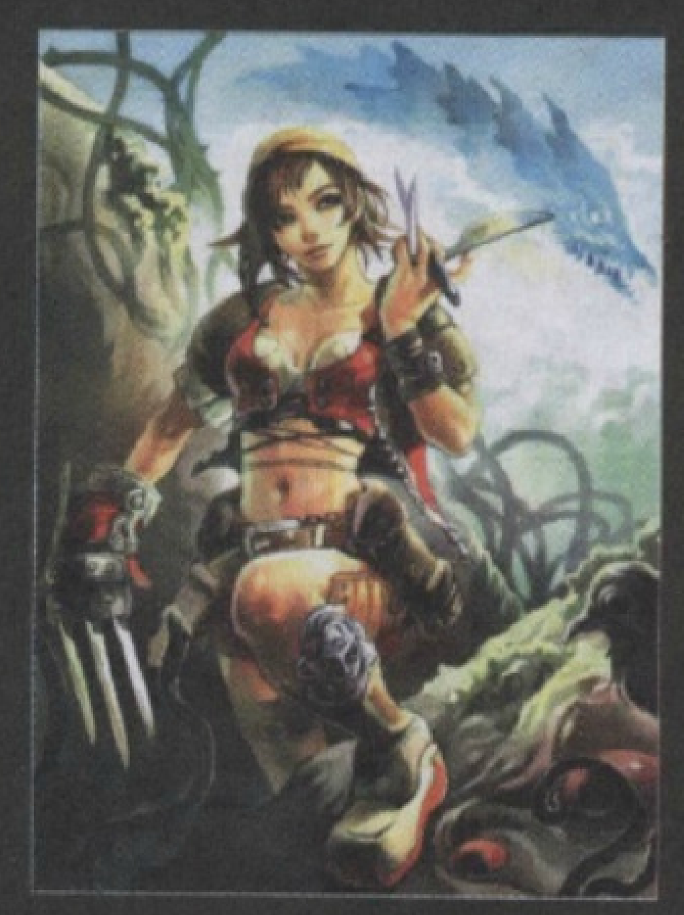
关于奥美为什么要重返网络游戏市场这个问题，——表示，奥美并未考虑过要退出网络游戏市场。网络游戏一直都是奥美公司整体发展规划中不可缺少的重要组成部分，奥美一直在关注国内外网络游戏发展的整体动向及网络游戏的开发运营动态，并不断评估国内市场，以寻求发展机会。而在奥美今后是否以运行网络游戏为主这个问题上，——表示，网络游戏对奥美而言具有很大意义，因此今后的整体工作规划中将其列为主要项目，但奥美也不会把自己局限在这一业务里。

对于奥美是否还会继续代理单机游戏的问题，陈栋回答，奥美不会放弃单机游戏方面的业务。他表示，2004年，奥美将在确保单机游戏业务正常高效运作的基础上进军网络游戏领域，同时兼顾数字娱乐领域相关的无线业务和周边业务的发展。相比网络游戏，单机游戏在游戏时间上机动灵活，种类更多，变化更快，有网络游戏不可取代的特点和价值，而且像《魔兽争霸》、《反恐精英》等游戏本身就兼具联网功能，有着顽强的生命力，而且随着电子竞技的发展，这些游戏的意义已经超越了游戏本身，放弃这方面业务无疑将是极不明智的。

陈栋还表示，奥美是代理单机游戏起家的，所以对这一领域有深厚的感情。这一领域不仅不会缩小，相反还是另一个机遇，他们将充分利用八年来积累的PC游戏的经验和影响力，进一步促进公司业务多元化。

那么在运行新的网络游戏的过程中，如何避免再碰到类似《孔雀王》情况呢？陈栋回答，《孔雀王》对奥美来说只是一次小小的挫折。因为有了“前车之鉴”，奥美加强了相关部门的技术力量，并且派技术工程师和企划专业人员进入开发方内部参与开发培训，游戏内测时韩国方面的游戏技术人员也会长驻中国，保证全天技术支持。

想必玩家更关心的是《开天》这款游戏本身，此前奥美宣称它的视觉表现可以超过《天堂II》。记者就该游戏使用的引擎，对玩家机器配置的要求以及如何在保持游戏性的前提下保证视觉效果等方面提出了一系列问题，陈栋回答，《开天》是韩国游戏开发商VanSoft用三年时间开发完成的一款全3D网络游戏，它使用的引擎叫做“enigma”，游戏只要奔3－500的CPU，128M内存，32M显存即可流畅进行。《开天》将在不久后进入内测阶段。



久游网现身CHINAJOY 《科隆》申明不打成人牌

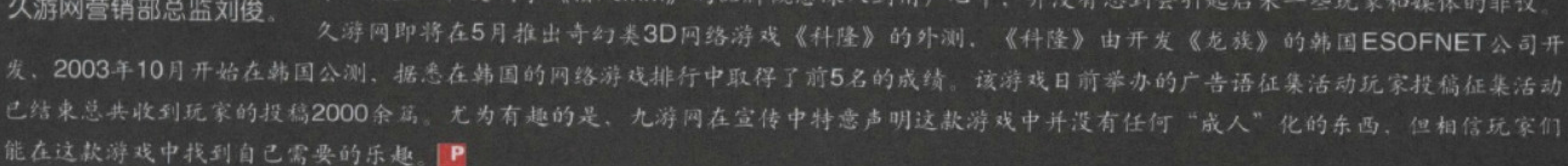
■本刊记者 生铁

作为一家网络游戏运营商，久游网一直坚持自己独特的、基于全方位服务理念的一站式、一号通服务及整体运营的网络游戏商业模式。在网络游戏行业分工越来越趋向于细化的背景下，显得有点与众不同。在前不久举办的CHINAJOY大展上，久游网同时力推三款网络游戏，包括时尚宠物网络游戏《猎人MM》、奇幻类3D网络游戏《科隆》及其自主开发的第一款在线休闲时尚类交友网络游戏《相约星期九》。在CHINA JOY展会上，本刊记者见到了久游网营销部总监刘俊，并对他进行了专访。刘俊告诉记者，目前久游网员工人数达到了150多人，公司的目标不仅仅是一成为单一的网络游戏运营商，而是一个面向多年龄用户的网络互动娱乐平台。



久游网营销部总监刘俊。

关于《猎人MM》这个游戏，刘俊介绍说，这个游戏的主要卖点在于庞大的宠物系统，游戏中有将近400多种宠物。这款游戏的玩家群定位主要是女性玩家，游戏在韩国运行时做过统计，女玩家能达到50%的比例。本刊记者在采访中特意问及前段时间引起较大争议的“玩MM，上MM”的广告宣传语。刘俊表示，这是当时感觉这个口号比较上口，更利于《猎人MM》的品牌概念深入到用户心中，并没有想到会引起后来一些玩家和媒体的非议。



久游网即将在5月推出奇幻类3D网络游戏《科隆》的外测。《科隆》由开发《龙族》的韩国ESOFNET公司开发，2003年10月开始在韩国公测，据悉在韩国的网络游戏排行中取得了前5名的成绩。该游戏目前举办的广告语征集活动玩家投稿征集活动已结束总共收到玩家的投稿2000余篇。尤为有趣的是，九游网在宣传中特意声明这款游戏中并没有任何“成人”化的东西，但相信玩家们能在这款游戏中找到自己需要的乐趣。P

一句话新闻

■微软公布了其2000年发布的游戏《效忠》的全部源代码给玩家，尽管销售惨淡，但这款游戏却在其为数不多的玩家群内备受推崇。

■诺基亚日前公布N-Gage游戏巡回展示计划，将在2月3日到4月10日期间于欧洲7国进行游戏巡回展，展出作品包括FIFA 2004、《雷曼3》、《细胞分裂》以及《红色派系》等。

■索尼电脑娱乐欧洲分部公布消息，要于3月份在所有PAL制式地区发布一款水蓝色限量版PS2，该举旨在扩大欧洲市场。

■游戏巨头EA和漫画大鳄Marvel商定，在EA出品的新游戏中让Marvel的诸位漫画英雄和EA自己原创超级英雄进行对决，EA希望借此能推出属于自己的形象品牌。

数字

6500：尽管是为网络游戏大国，但XBOX的网络服务XBOX Live在韩国的注册人数却只有6500人。

100万：为了给4月1日的资产交换作准备，索尼公司购买了100万份自己的股票，总值4000万美元。

3亿2500万：索尼日前为CELL处理器技术投入了3亿2500万美元，这一由索尼、IBM以及东芝合作开发的处理器将用于PlayStation 3，预计在2005年才会开始试生产。

声音

“电子游戏玩家的平均年龄在25岁，和电视电影仿佛。成人会选择其兴趣所在的游戏。说实在的吧，暴力和性才是卖点。”

——国际数据资讯分析家谢莉·奥哈瓦在评论目前M级游戏泛滥时如是说。

“并非只有挑战感，不，倒是有一些其他的东西：有趣。”

——GameSpot助理编辑布拉德·舒梅克谈论游戏的本质。

“去实现目标，而不是空谈许诺。”

——Activision程序员、设计师兼经理杰米·佛里斯托姆认为游戏制作不应该有诸多借口。

全美电脑游戏销售排行

2004年1月19日到1月25日

名次	游戏名称	发行商	价格
1	使命的召唤	Activision	45美元
2	神话时代	微软	34美元
3	模拟人生豪华版	EA	18美元
4	模拟人生——魔法大师	EA	28美元
5	动物园大亨完全版	微软	28美元
6	模拟人生超级豪华版	EA	38美元
7	模拟人生——人生无限	EA	28美元
8	模拟人生——我要度假	EA	18美元
9	飞行模拟2004——飞行世纪	微软	49美元
10	指环王——国王归来	EA	18美元

记者点评：这不正常，绝对不正常。我能管《模拟人生》叫做美国的《仙剑奇侠传》么？它出现频率如此之多，以致都到了让人心生厌恶的地步了。除了尊重市场规律之外，我还要说，美国人的品位值得怀疑。这也是为什么在国外，排行榜经常以100为单位开列的原因，单单关注前10名的产品，你无法窥得这庞大产业的一斑。从1月19日到2月25日电脑游戏销售市场都没有什么大的变动。唯一“新”出现的两款游戏还是老作品：EA的《指环王》和《模拟人生——我要度假》。关于《使命的召唤》，我记得有位撰稿人称它是“耍点花样就把老外吓唬得不行的游戏”。平心而论，这款作品除了一点机缘巧合，一点创新精神外，的确并不是什么惊天动地的作品。相反，那些你在榜单两百名外的某些游戏，却很有可能满足你的胃口。

游戏需要一个故事么?

■本刊记者 古留根尾 · 我我神

假期意味着什么？对我来说，它意味着你可用另一种目光来审视已经过麻木了的日子。这是春节假期结束我们制作的第一期杂志，尽管你看到时，我们已又忙了好几期。放假回来的第一件事就是把错过的新闻和游戏补上，只不过，我没有发现在这十几天内，出现任何一款值得腾硬盘的作品。



很明显，自从1月14日欧美各游戏公司开门上班以来，他们就忙于制定年度计划，重审财务报表，准备企划宣传或是老老实实地做好在去年圣诞节前推出最后却没有推出的游戏。倒是国内最近刚刚发行了一款比较拿得出来的作品《轩辕剑外传——苍之涛》。对于它我只想说，StarForce的检测程序很严格，不要妄图指望盗版，请乖乖地去买寰宇之星的产品。



之所以我没有多谈，是因为中文角色扮演已走到了一种进退两难的地步了。尽管一致认为采用三维技术实在是未时过早，但对像连《大富翁》这样的益智游戏都做到7代的大宇来说，他们急于需要新鲜的元素来促进主打作品的推行。无论如何，剧情依然是《轩辕剑》以及该类游戏赖以生存的根本。但假如你知道在斯坦福大学游戏年会上几个老家伙是怎么说的，你就会对剧情至上主义产生无可避免的怀疑态度。

这几个老家伙分别是卢卡斯公司网络游戏《星球大战——星系》的制片人哈登 · 布莱克曼、离子风暴工作室的谢尔顿 · 帕克迪，以及你一定认识的威尔 · 瑞特。这次演讲的主题围绕游戏是否需要一个故事情节来展开，深层次的讨论更延伸到了“我是否需要去读那些由电脑念给我的故事？”之类的主题。对于他们而言，让玩家创造属于他们自己的故事，这已是一种信念和准则了。他们大举《模拟城市》以及《反恐精英》的例子来佐证，游戏的故事可由玩家自己来决定，甚至可脱离一个故事而存在。让游戏者控制不可预见的因果关系，这逐渐从以往的创意和噱头演变成游戏设计的主流思想。反观我们的作品，一旦没有了故事作为骨架，很可能它就什么都没有了。



究这场谈论的原因，还是要托斯坦福大学的福。大多数人认为游戏年会无非就是电脑游戏和电视游戏、硬件和设计、市场和营销，绝不会联想到大学教授就娱乐媒介作为一种艺术形式而言究竟有何等的功用，作学术上的演讲。看看这些议题——“力图真实：游戏表现和拟真”、“日常生活中的日常游戏”。它们从展现历史人文、会同现实利益、反映社会现状、表现日常心态等多方面论述游戏除了娱乐之外，各种有可能被我们所忽视的潜在作用。就好像《星球大战》成了一种文化一样，一遍又一遍地重演D日诺曼底登陆，以至于美国陆军利用游戏征兵，乃至GBA的无孔不入。游戏在我们的生活中悄无声息地生长着。除了这些显见的表征外，你还能在他们的演讲中发现一些老生常谈以外的新观点：《英雄本色》的成功对那些需要了解角色塑造和环境衬托的人来说是再好不过的教材；《星球大战——星系》则阐述了在交互环境下由群体构成事件的微妙，它不关心玩家的故事背景，不需要设计师给出既有的情节，而是着重于玩家在虚拟体验中所创造出并拥有的经历。当然，这些已不是还处在产业半成熟期的我们所能理解和实现的了。P



台北国际电玩展花招赠品尽出 不佳天气下场内人气依旧旺

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

《大众软件》的读者们大家好！速写台湾省游戏景况的本专栏，原本已敲定由见习骑士小姐接手，不过她因为私人问题无法如愿为大家服务，所以年后从这一期开始将暂由鄙人继续执笔，希望大家能像以前一样给予本专栏支持和鼓励！

话说在专栏暂停的这一两个月，恰好是电玩业者最重要的销售旺季之一——新年档期。不过，今年台湾省农历年天气奇差，不仅是11年来最冷的一年，而且从除夕开始到现在还经常没日没夜地下着大雨，让许多人纷纷打消了外出游玩购物的念头。虽然街头活动的人潮和卖场买气受天气影响可能打坏了部分游戏业者预先规划的行销大计，但相对地，也让众玩家干脆乖乖窝在温暖的家中上网玩游戏！

在台北，电玩业者过完年后还有一项重要的活动是"2004台北国际电玩展"。这次展览有一项与以往比较不同的地方在于：参展的三、四十个单位中除游戏公司/网站外（约有9成展出网络游戏），另外还有两张新面孔是世新大学资管系以及元智大学资传系。其实，最近几年台湾数家正规高等教育学府都有意开设能拿学位的专业电玩相关科系，但以业界眼光来看，其成果依然是"理论与现实落差仍大"。就拿元智的资讯传播学系来说好了，其研究所的多媒体组几年前就已开过一门与电玩相关的课了，不过就授课内容来看，显然与业界人士是用完全不同的模式在思考。而今年，元智的资传所硕士班又增设了一个互动育乐科技组，该校之所以会在电玩展里设摊，主要是想为此新开的系组作招生宣传。不过，就元智资传官方网上的相关资料来看，这硕士班一念完立刻就进入游戏公司任职的话，初期应该是会被业内老鸟操练得很惨才对。

另外，此次展览还有一些厂商请来了外籍人士为促销活动助阵。其中最中规中矩的老派作法是，游戏代理商请原厂的高级主管、制作人或企划师来宣扬产品的特色及理念，例如Mark Skaggs就应松岗之邀来台湾省发表《魔戒——中土之战》，而James Bae则带来了《天堂2》台版的最新消息（顺便一提的是，游戏橘子和吉恩立创纪录租用了占地约为整个电玩展面积30%的180个摊位来宣传《天堂2》）。其次，现在很多商展的参展厂商都会找一堆Cosplay或劲装辣妹来吸引人气，但穿着劲辣的本土年轻MM满场多的是一点都不稀奇，唯有特别找可爱的日本MM来穿养眼秀服才能制造话题——像游戏橘子就请了日本电玩展网络票选人气第一名的电玩美少女百濑清香帮忙站台。至于之前找本土AV女星宣宣代言《旺来麻将》的亿泰利，这次则找了白俄罗斯美女玛格丽特小姐跳舞促销《旺来麻将v2.13版洋妞发红包新资料片》，由于玛格丽特来台湾省已有一段时间会说中文，并且也参与过本地的演艺工作，所以很快就吸引了不少游戏迷的目光。

当然，在会展期间拼命送赠品并请代言艺人现身炒热气氛是绝对不可少的，像闪亮三姐妹就再度吸引了满坑满谷的人潮来欣赏她们的热歌劲舞。而松岗呢，则有点另类地邀请了近期引起不少话题的女丑"如花"出席他们的现场活动。如花（艺名）小姐之前在《综艺最爱宪》电视节目中极尽能事地丑化自己以达到搞笑效果，成功地使该节目收视大翻身而一举成名。这次，她在松岗的摊位上不再"丑到最高点"而是以清装亮相，并且还高唱她的招牌歌《我的一颗心》和游戏迷拉近距离。

在很快说完台北国际电玩展的活动之后，接下来要说的是一则业者出于善意反倒造成玩家不便的事情。目前，有些知名网游如《天堂》、《仙境传说》、《凯旋》、《希望Online》等，会对其玩家的聊天内容进行脏话过滤，然而太过简略的过滤规则却容易给众多玩家们带来困扰。例如"操"这个字若被列管的话，打"计算机操作"可能会显示成"计算机X作"，又如"他是个苦干实干的生意人"可能会显示成"他是个苦X实X的生意人"，"他的出身卑贱"可能会显示成"他的出身卑X"等，诸如此类。于是，原本用意良好的脏字过滤功能反倒衍生出许多问题，像是玩家可能被迫要打（同音）错字或"组合字"来显示特定用语（如"贱"打成"贝戋"或"见"或注音码、拼音码等）。

其实，每个人对脏话的容忍度不一，对于有些人在网游里开口闭口就爱乱骂脏话的这个问题，或许能有更弹性的做法，像是让玩家自行设定过滤字词而非由系统来强制过滤等，不然系统过滤了半天，真正想骂脏话的人依然可用其他取巧方法达到"音骂"的目的，但不骂人的人反倒被剥夺了写正字的权利，久而久之写或看错字就习以为常，文字的表达能力自然也会受到影响了！

■类型：角色扮演 ■制作：Akella ■发行：待定
■上市日期：2004年 ■推荐度：★★★★☆

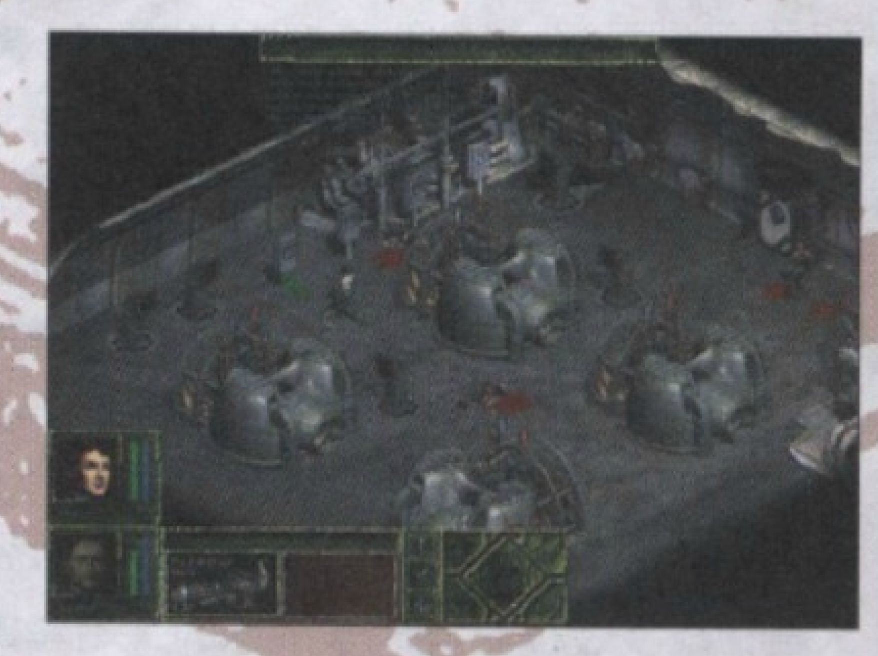
合金之心 异种叛乱
Metalheart: Replicants Rampage

■湖北 Jedi

Akella公司素来以高品质的航海游戏在业界独树一帜，《海狗》、《加勒比海盗》和《航海时代》都是同类作品中之翘楚。我们难以揣测俄国人对17世纪盛极一时的海盗传奇怀有怎样的敬意和狂热，总之他们把不属于这个范畴的题材全部抛诸脑后……噢，除了这部《合金之心》。游戏的开发工作由德国分公司全权负责，事实上这个异想天开的点子正是这群棒小伙子们在啤酒馆里思想风暴的产物，他们的灵感来源于牛蛙的早期作品《暴力辛迪加》，这是一部以特工行动为主要内容的斜视角游戏，通过移植记忆模块提升人体效能的部分让人印象深刻。另一个不能不提的名字是《杀出重围》，离子风暴的成功预示了赛伯朋克（Cyberpunk）的题材大有可为。赛伯朋克是上世纪80年代早期兴起的一股科幻潮流，它发源于科幻小说，其影响力慢慢渗透到社会生活的各方面，形成了具有特定人群的亚文化，著名的纸上游戏公司FASA曾经发布过产生轰动的《暗影狂奔》，这也是角色扮演游戏领域继黑岛掀起的Post-Apo风潮之后的又一次流行病。

《合金之心》的背景世界属于典型的赛伯朋克风格，一个黑暗遥远的未来世界，遍布的残垣断壁和破败的城市街区是对高科技人群无声的控诉，星罗棋布的机械工厂与古老的历史遗迹并存，生物化学、机械移植技术和半人半机器的融合成为大众趋向和谈论的焦点。遗憾的是，游戏剧情略显平直和单薄，直白得如同一出《星际迷航》系列剧或普通的科幻电影：主角和他的副驾驶员（当然是女性）在一次紧急迫降中幸存，发现他们处在一个多方统治势力交错存在的陌生星球，4个彼此争斗的种族浑然不知，正是互相间的制约才促成了星球的相对平衡与安宁。毫无疑问，喜欢四处盘问路人和惹是生非的主角会遭到报应，数不清的谜题等待着你去解决，命垂一线的芸芸众生等待着你去解救，政治集团的头头脑脑们等待着你去投诚。游戏的故事围绕逃生展开，但不论你是否愿意，在游戏结束时总要充当一次力挽狂澜的救世主角色。也许机械性的德国人脑子里总是逃不开这些调调，但这并不妨碍他们的作品变成一部有趣的角色扮演游戏，“13号避难所居民找水记”是所有救世英雄的榜样。





纠缠的剧情、复杂的人物关系和多种解决任务的途径，这些元素构成了《合金之心》的基本内容，酷似《异尘余生》系列的游戏方式能够笼络一大批美式角色扮演游戏的爱好者。网络状的游戏结构赋予了玩家充分的自由和决断权，当主角初次进入电子人的城市，你可以选择与这个强势种族联合，使用他们的科技和华丽装备提升自己的战力，你也可以借助原始居民的帮助，凭借高超的隐藏和潜入能力一探究竟，如果你是仇视一



切异种生命体的极端主义者，铁与血的无情清洗就是你的外交之道。游戏中的NPC会针对你的行为作出真实回馈，这种纯粹的广告我们已经听得够多……你可以选择与变种人交朋友，或成为电子人的雇主，这会显著影响玩家在相应种族领地的声望和待遇，同时也会被敌对势力视为挑衅的信号。各种生物会产生有趣的AI反应，机器人绝不会在战斗中退缩，因为除了保护雇主，它们的生命对自己毫无意义；老鼠总是热衷于寻找尸体和血液聚集的场所，即使在面对外来威胁时也不例外；变种人不会制作陷阱和机关，那些构造复杂的玩意在他们脆弱的大脑中难以理解。此外，大地图旅行模式和系统自动生成的突发事件、随机任务拥有几乎无限的乐趣，如同《异尘余生2》可以在通关后继续游戏一样，你也可以完全抛开主线享受一下环游世界的乐趣。

两位空难幸存者同是游戏的主角，这在角色扮演游戏中并不多见，或许反倒免除了玩家挑选起始人物时的困扰，嗯……如果你明白我的意思。Lanthan是个自信满满、充满男子气概的大块头，这也经常让他陷入那种典型的“大男人”窘境；Sheris是个聪明机智的副手，大部分时间内只有她才懂得如何处理险恶的处境和棘手的难题，特别是当她的男性同伴只知道一味表现个人英雄主义的时候。其他同伴可以从城市中、酒吧里，任何你能设想到的地点招募，那个站不稳的变种人醉汉也许就是一拳轰爆辐射蝎的强者，路边乞讨的流浪汉没准是能百步穿杨、深藏不露的神枪手，伴随剧情发展，也会有被强行塞入团队的不速之客。取决于团队组成，你可以选择不同的方式进行游戏，4个电子筋肉人会让战斗过程变成砍杀不休的《地牢围攻》，4个灵活的游牧者参与的战斗如同国际象棋般富于观赏性和策略性。

游戏的最大亮点在于纷繁复杂、总数量近400款的各种记忆模块，它的作用和使用方式类似《杀出重围2》中的BIO-MOD，例如投掷辅助模块能协助角色进行更精确的落点定位，黑客模块可让你轻松入侵电脑防护系统，红牙模块（好吧，这是在恶搞蓝牙技术……）能使团队的所有成员分享战斗视野。各种模块的特殊效果都会在游戏进程中得到直观体现，例如选择装备夜视功能模块的队员，游戏画面会实时转换成适合人眼的绿色成像；改造肺部能让你轻而易举地实现水下呼吸；数码眼镜能穿越障碍物透视。星球上的所有生物都在为这项技术疯狂，设想一下遭遇这样的NPC对话：“嘿，你新装上的数码眼镜看起来真棒！”“哈哈，不过他们和我的大脑记忆模块相比简直不值一提。”没错，崇尚人与机器的融合、生物化学与电脑网络的紧密结合正是赛伯朋克的标志。



与《辐射》一脉相承的技能培养被融入整体的人物属性系统，16种人物属性涵盖活力、敏捷、力量、反应、狙击、防护等与战斗冒险相关的能力，例如提升灵巧会提高战斗中射击的精确度，超群的智力能够轻易破解电脑系统的防御机制。值得注意的是这些属性互相联系所产生的效果，攻击命中率除了要考虑感知、敏捷和灵巧，人物的身体状态（疲倦、受伤、中毒），相关的功能模块和插件（武器辅助、视野扩展）也都计算在内。更有趣的部分是某些为角色定制的模块可能无法拆卸，这可不是纸娃娃换装的小孩子游戏，向身体内插入机械装置意味着巨大的痛苦和风险，频繁更换和外科手术会严重损害你的健康。如果你决定在胸腔内植入一块





功能颇为诱人的芯片，那么随后当你得到性能更为强大的模块时就会怒火中烧，除非能幸运地找到一位技术高明的医生为你进行移植手术。

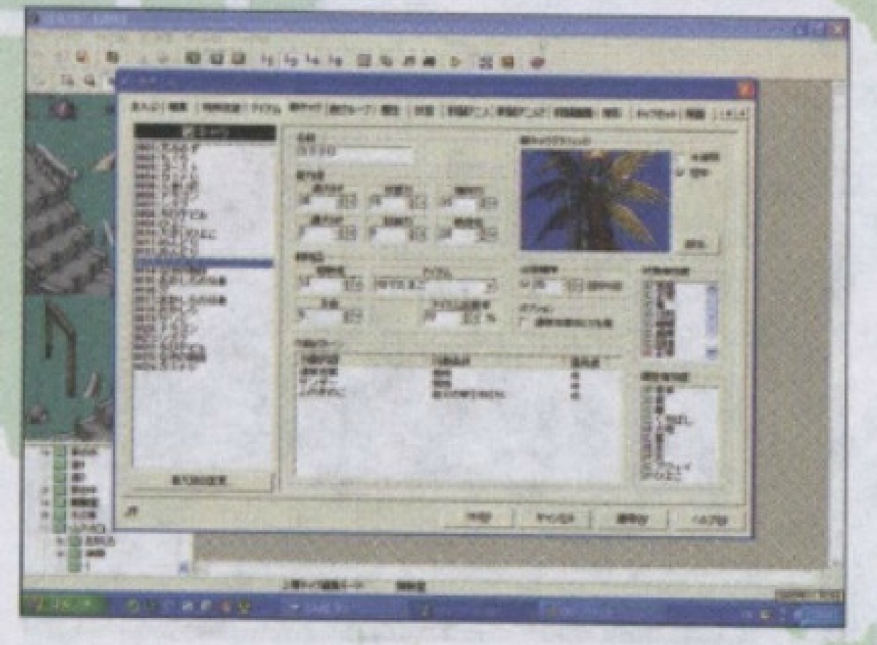
复古的战斗模式是游戏的另一大特色，《合金之心》完全抛弃了华而不实的三维模型和流行的即时战斗模式，将游戏重心放在回合制的团队策略和战术配合上，开发者声称他们都是《异尘余生》和《铁血联盟》系列的铁杆玩家，只有回合制的战斗才能真实还原他们的设计思想。从原始的撬棍、匕首到象征尖端科技的多管转轮机枪和脉冲步枪，60多种形形色色的杀人武器绝对可以满足那些战争狂人们的嗜血需要，另一方面，游戏为偏重外交路线的玩家提供了更为优雅的选择，面对强敌直接蒙混过关或运用高智商的解决手段也能获取相当可观的回报。这些承诺到底能够实现多少？几个月后我们就会知道。

■类型：策略 ■制作：Enterbrain ■发行：光谱博硕
■上市日期：2004年春 ■推荐度：★★★☆



打造未来的游戏设计师 RPG制作大师® 2

■游侠创作室 阿易



当剑与魔法支撑着我们的理想，善与恶在人们的心中徘徊，我们总是在游戏中义无返顾地踏上未知的冒险旅途——如果你和我一样还在怀念单机时代的辉煌，那么现在我们将有机会创作属于自己的惊世大作。

2004年，当所有人都以为单机游戏即将走向灭亡的时候，日本知名游戏工具软件公司Enterbrain推出号称史上最强游戏制作工具《RPG制作大师2000》的全新续作《RPG制作大师2》，其中文版本将于今春面市，届时国内玩家设计游戏的梦想将有机会得以实现。

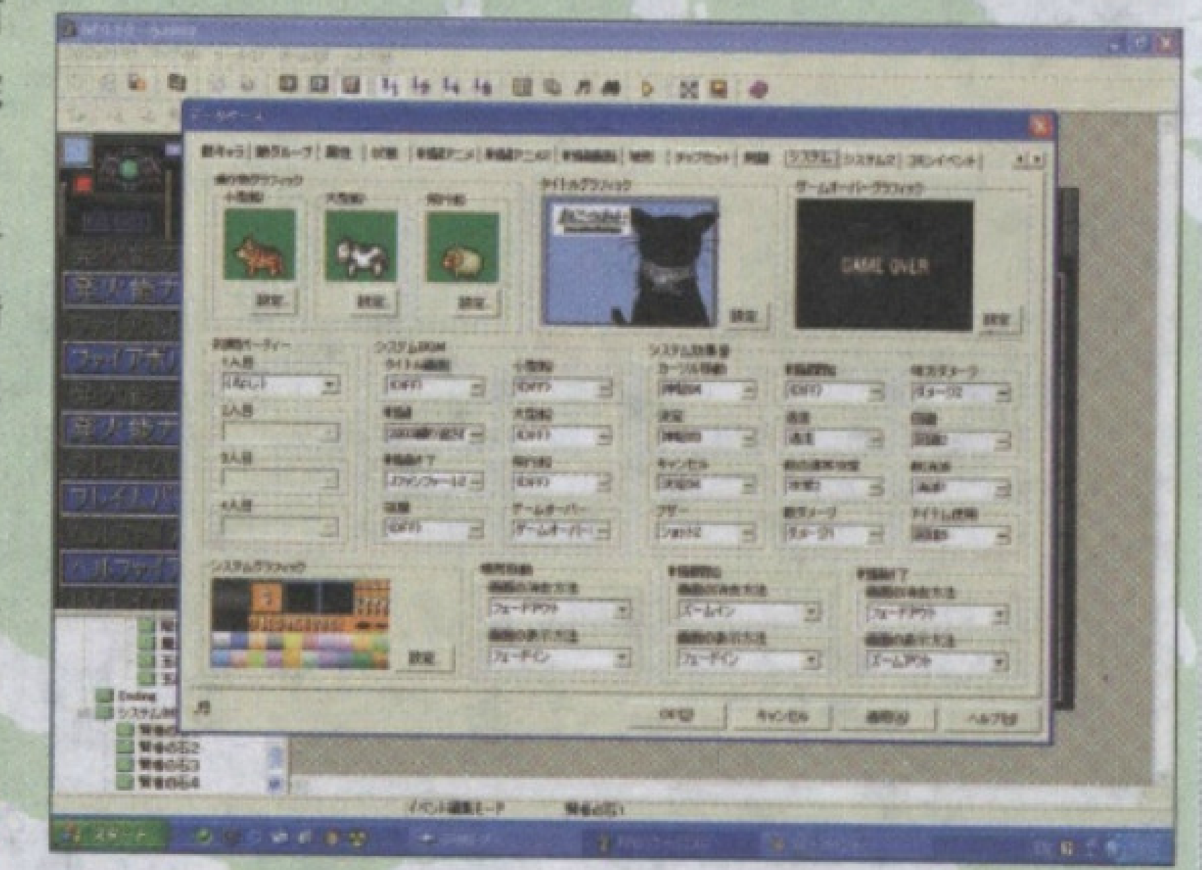
一款给你留下深刻记忆的优秀RPG游戏，除了剧情、人物、道具、地图、战斗、音乐音效等因素的完美搭配外，还必须要有缜密的程序设计。《RPG制作大师2》正是帮你完成复杂的程序设计部分，你只要专注于游戏剧情、人物设定、道具技能等创意的发挥，那么独立完成一部完美的RPG游戏将不再是梦。

游戏将RPG游戏的各个要素都以模块形式表现出来，你只要用鼠标在模块工具上点选，那么强大的工具就自动在背景中帮你完成繁复的程序写作。你唯一需要做的就是事先构思好游戏背景的规划以及人物角色的设定，工具里也提供了极其细腻的选项与个性化的调整功能，你可以任意修改直至达到最佳效果。

无论是人物角色还是怪兽、魔法呈现画面、战斗背景、游戏场景、音乐效果等，工具中都已预先加入了数百种素材，让不熟悉绘图设计的用户可以直接利用这些素材将游戏制作完成，并且续作为了让设计者快速熟悉各种功能与操作，还附上了10部风格迥异的范例作品以供参考。当然，你的才华也不会被丰富的素材所淹没，游戏还特意提供了发挥巧思与创意的机会，设计者可根据需要制作RPG游戏，自行设计素材图案和音乐汇入使用。

除了华丽的画面和生动的游戏人物，RPG游戏最重要的还是扣人心弦的游戏情节。本作拥有功能强大的“事件编辑器”，无论是人物交谈、买卖、行走、接受任务、搜集情报，都可轻松利用各个事件排列组合出丰富的剧情。玩家天马行空的想象力将在游戏中彻底展现出来，更可造就多支线多结局的故事情节。而续作中更是新增了“迷宫生成器”，设计者可轻易设计出大小不同、种类各异的迷宫，例如地下水道、原始森林、火山岩洞、钟乳石洞、古堡迷宫等，都可以通过生成器快速完成，玩家只要将这一张张设计好的游戏地图通过点选与摆置，放入地图中希望触发的地点便可大功告成。

游戏特别针对战斗部分提供了完整且全面化的详细设定，战斗场景、魔法动画、战斗几率、画面特效都能自己设计完成。续作中还新增了RPG游戏中常见的五行相克原理让战斗更加精彩，甚至武器复合功能也可为游戏人物打造出独一无二的神兵利器。



如今，多年的梦想终于得以实现，让我们共同期待中国能够涌现出更多优秀的游戏设计大师。

神迹

■类型：大型多人在线　■制作：盛大　■运营：盛大
■上市日期：2004年春　■推荐度：★★★☆

■游侠创作室 毛毛虫

我曾有过这样一个梦想，在神话的世界里，在天地间纵情逍遥，云游四海。悠悠的梵音之处有与子相携的幻影，古城迷雾之中再现群雄逐鹿的豪情。

现在伴随着陈凯歌执导的CG影片，环抱在何训田大师的音乐声中，这一切的一切，都宛如梦幻中的世界——这就是《神迹》。

不同于以往的国产网络游戏，游戏不仅在图像方面采用了最新3D引擎，而且还在游戏中加入了浓烈的东方化史诗风格。当你在九天十地人间的三界之中游历漫寻时，当你感受到中华古老文化深邃与美丽的那一瞬间，你才可能体会到《神迹》的真正魅力，而你才有幸成为这神迹的缔造者!

因为《神迹》的世界分为天、地、人三界，所以其游戏的战斗方式也将与以往不同，特别是游戏的攻城战。因为完全不同于传统的攻城战役，神迹的三界观将大大提升战争的变数，同时游戏中的战场将不再只局限在传统的地面上，在《神迹》中，人间、九天、十地的坐标一一对应，每个兵家必争的据点都需要考虑到三面进攻的可能，那些从天而降的神兵会为战局带来怎样的变化，那些由地底偷袭的群魔是否能出其不意？这所有的一切只能靠你来掌握，伏兵、游击、兵行诡道、料敌机先等诸般兵法都将一一体现在《神迹》的世界之中，无论是战云积城的关塞还是黄沙满天的战场，这所有的一切都将因你而改变。



游戏初期，职业体系只分为力士、丹士、术士3种，当你的修炼达到一定等级要求之后，你将面临转职的选择。这时，玩家可飞升成仙或入地为魔，成仙可让你御剑而行，在九天之中继续你的修炼，以成就仙中首脑的地位；而另一面，在十地阴暗的世界里，你也要通



过不断的战斗考验来确立你万魔之首的名声。不过这里需要说明的是，这个选择是不可逆的，一旦你选择成仙，那么你将与十地之境无缘，反过来魔也是一样，唯一能够打破这层禁忌的，就只有指望这个世界中的“神迹”——九州神鼎。同时整个职业体系在这时会演化出6种转职，这6种职业各有所长：由丹士转成的天仙擅助人，而毒魔擅毒杀；由力士转出的剑仙擅长杀怪除魔，其对立面的战魔却嗜血成疯；同样，作为术士高级职业的散仙与恶魔，一个精通群体攻击的法术，而一个更喜欢对单人造成巨大的伤害，6种高级职业各有看家本领，最终要如何抉择，全看你的内心所向。

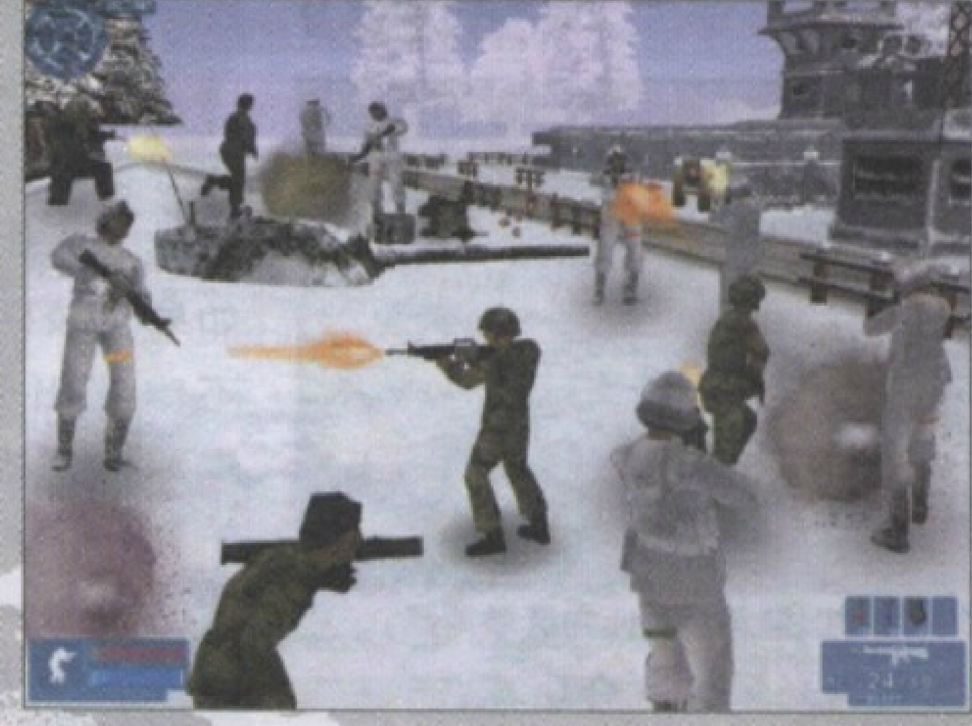
绚烂的图像画面，多彩的职业技能体系，九天的曼妙色彩，剑仙的飘逸慈祥，品位游戏、品位人生，让我们一同在《神迹》中去体验那种东方传说所带来的真正魅力。P

■类型：大型多人在线 ■运营：北京高嘉科技有限公司
■制作：韩国Haneol Soft ■上市日期：未知 ■推荐度：★★★

生存ONLINE OUTPOST

■游侠创作室 夜鸣猪

《生存Online》是由韩国Haneol Soft公司开发的网络FPS对战游戏。游戏以假想的第三次世界大战为背景，世界各地为抢夺地球上有限的资源，而分别成立了3个军事阵营：首先是组织最早并且经济优势极为明显，由欧洲各国组成的Fron；其次是Koen，它是与Fron对立的一个阵营，主要由亚非各国组成，其优势在于人口众多；最后一个是以美国本土人为主的Anca，其主要优势在于其拥有威力强大的武器，它的出现，完全是为了巩固美国在美洲大陆的领导地位。三大势力的出现，自然对于自然资源和生存空间的抢夺更为激烈，如何才能生存下去成为所有人最基本的要求。诸位玩家，心中的烈火是否已经燃烧起来了呢，是否已准备好拿起枪同千万玩家一同作战了呢？





《生存Online》既然是一款网络游戏，那么玩家与玩家间的"对话"也在所难免。而与CS这类在线FPS游戏不同的是，《生存Online》继承了一般网络游戏的特征，即数千玩家可同时进行游戏。想想看，在你从掩体后起身的一刹那，发现有无数黑洞洞的枪口在对着你，这时你是否感受到死亡的气息了呢？在游戏中，不但可以同更多的队友并肩作战，所面临的敌人也会更多，需要面临更有挑战性的任务。要时刻牢记发扬团队精神，在《生存Online》里是没有个人英雄主义的，选择个人，生存的机会也就更为渺茫。

同其他网络游戏一样，《生存Online》也存在练功升级、PK等游戏内容。练功即是射杀NPC，从而获得经验，这是为了避免无休止的PK，而让玩家失去游戏的乐趣。游戏中，只有进入竞技场的玩家才可以同其他不同阵营的人PK。在游戏里，同阵营之间是无尽的友谊与团队精神，而对待敌人只有无尽的仇恨与杀戮。在战争开始时，是枪与枪之间的赌注，而砝码就是生命。

《生存Online》的游戏画面虽然无法同单机FPS类游戏那些精致的画面相比，而与其他传统网络游戏比起来，已经算是很不错的了。

在网络游戏千篇一律，令玩家举棋不定的时候，《生存Online》势必会成为这些玩家眼前一道亮丽的风景线。

选择"生存"，学会"生存"，一切尽在《生存Online》。

■类型：第一人称射击 ■制作：Brat Designs ■发行：CDV Software GmbH ■上市日期：2004年春
■系统配置要求：PIII 700MHz、128MB、支持硬件T&L的3D显卡、1GB硬盘空间 ■推荐度：★★★★

BREED
B-1 : HOMECOMING

《恶种》v1.0单机试玩版体验报告

■品游轩 大漠奇侠

“《光晕》的杀手来了！”

同样以浩瀚太空作为选单背景。

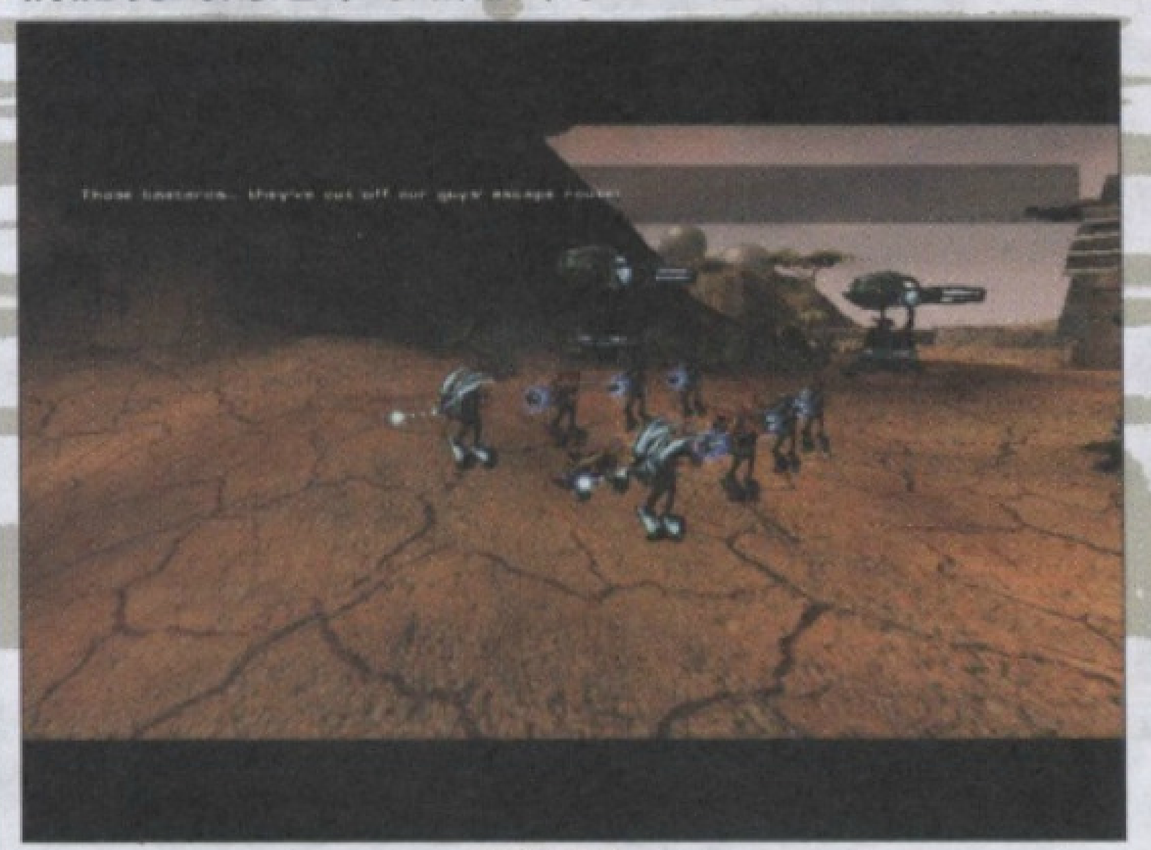
随着越来越多消息的释放以及试玩版的发放，人们已经不再怀疑《恶种》会成为一个比《光晕》更出色的作品。如果比较两者的游戏背景和作战方式，不难看出，《恶种》身上闪耀着《光晕》、《战地1942》等游戏的影子。由于其天然的科幻体裁、以茫茫太空为战场的故事背景，使人们更愿意拿它和《光晕》试比高低，而且《恶种》同样会在PC和XBOX两个平台上发布，看上去是要铆足了劲儿和《光晕》争夺玩家。

事实上，在2001年《光晕》于XBOX上发行之前，《恶种》就已投入开发，迄今为止连E3展都去过3回了，但由于种种原因一直没能推出正式版，原本预定在2003年10月的发售日也再次推迟，这样一来却免不了要和即将问世的《光晕2》掰一掰手腕了。我们来看看《恶种》的开发者到底有什么资本来打赢这场“战役”。

宇宙，浩瀚无垠的战场

《恶种》本来在2003年5月就推出了一个试玩版，但当时完成度不高，枪械的模拟做得不太好，而且水面、光影效果也显得较为粗糙，另外还存在一些Bug。在发售日延迟后，于2003年年底又放出了第二个试玩版，也就是目前我们能玩到的这个最新版本。


出色的水面效果。


恶种袭来。

一进入游戏的动态菜单，你就能感觉到游戏和《光晕》的类似之处。同样是以太空、星球和太空船作为画面背景，同样飘扬着舒缓又有些苍茫感觉的背景音乐，把人带进了史诗般壮丽的宇宙故事中。

《恶种》的故事发生在公元27世纪，此时的地球人已经掌握了时间旅行的能力，科技也异常发达，很多地球人开始离开我们世代居住的蓝色星球移民到双子座的Besalius行星。然而好景不长，很快殖民地就受到名为“恶种”的异形种族袭击。地球的太空联合部队（USC）派出一支庞大的联合舰队前去增援。在无数场惨烈的战

役之后，USC终于消灭了盘踞在殖民星球的恶种，此时整个殖民地已经破坏殆尽，USC的庞大舰队也只剩下唯一的一艘战斗母船达尔文号（Darwin）。

公元2603年，达尔文号返回了地球，然而令战士们想不到的是，此时恶种早已趁虚而入，占领了整个地球。地球人被恶种所奴役，替它们建造各种抵御外来力量的堡垒。达尔文号的船长Saul Richter将军决定展开最后的战役，他要动员一切力量，与地球上的幸存者配合，展开拯救人类的行动。

出发吧，Snake！

试玩版的首个任务就展示了此类FPS的独特面貌。Saul船长接到报告，Carla Alvarez率领的游击队在一个小岛上被恶种包围，玩家扮演的战士Snake要前去救援。

在Snake的视野中心是头盔上一个自动指引方向的导航仪，红色标志的“WP”（WayPoint）是任务点的直线方向，就如同《未来水世界》（AquaNox）中的任务模式一样，找到任务点才能触发剧情。

Snake要做的就是跑到下层大厅里找到攻击飞船，然后驾驶它冲出母船进入太空。在视野里已经看到地球了，按照WP的指引冲入大气层，很快抵达小岛上空。首先在空中消灭掉所有敌方的攻击飞船，之后在岛上着陆，接着要挨个端掉敌人的炮台，沿着山路杀下去和游击队会合，必要时还可以“借用”敌方的车辆装备，甚至利用它们的炮塔对敌人给予致命打击。

就如同开发人员宣称的那样，比起《光晕》，《恶种》的关卡显得更大，可以从外太空一直延伸到某个具体的地点，每个场景中间可以实现较为平滑的过渡。战斗中实现了多机种控制，玩家可以驾驶各种小型太空船展开空战，也可以驾驶敌我双方的各种坦克、车辆投入战斗，有时你只是一名普通的战士，能够利用的武器只是手中的一杆枪。虽然不能从试玩版中窥得所有战斗单位的面貌，但从介绍来看，将有数量众多的飞行器、陆战车辆和枪械供玩家使用，这的确是比《光晕》更吸引人的地方。


可以使用舰炮，不过这里还用不着。

在另一方面，试玩版没有体现出开发人员宣称的“更多样化的任务”，他们曾经许诺，随着玩家完成任务的方式不同，某些情节也会随之而改变，因此单人关卡具有更高的重玩价值。但从目前来看，所有的战斗都沿着任务点指引的线索进行，而且有时会强制发生剧情，并没有给玩家太大自由，因此还不好判断在正式版中是否会有精彩的单人关卡，毕竟这种一路冲杀到底的路线设计并不能引起人们更大的兴趣。游戏的另外一个特色是设计了简单的团队协作战术，玩家可以在一个战斗小队中灵活切换自己所扮演的队员，而且可以给自己的同伴下达一些简单的战斗命令，如待命、攻击等，这在一定程度上体现了战术的重要性。

和去年5月份的试玩版相比，这一次较好地改善了图像效果，物体光影的错误得到了修正，水面的效果也更为出色，游戏应用的“Mercury”图像引擎虽然已经过3年时间，但并不显得落伍。但也有些其他问题需要完善，比如一开始在达尔文号里，游戏的帧数会明显下降，显然还有优化的问题。此外玩家反映最强烈的是，几乎所有武器的模拟都不如人意，很多枪械根本就感觉不到开枪之后的后坐力。如果是开发人员认为未来派的武器就应该是消除了后坐力的，那他们也该考虑一下这种轻飘飘的手感会给玩家什么感觉吧。最后一个问题反映在操作上，例如驾驶太空船会感觉很吃力，惯性太过明显，从太空返回地球时一定会让很多人晕头转向。而相对于敌方灵活穿梭的战斗飞船，玩家的飞船就显得很迟钝了，几乎很难利用飞行技巧躲开它们的袭击。

我们自己去谱写宇宙的史诗

事实上，《恶种》的18个单机任务不应该是我们瞩目的焦点，因为从开发的那一天起，它的多人模式才是Brat Designs考虑的重中之重。在2003年的ECTS展会上，《恶种》还成为了最佳网络游戏，和《战地1942》一样，其实由玩家自由组队、捉对厮杀才是更吸引人的地方。目前《恶种》在多个国家的发行商已经着手组建服务器，而且游戏允许玩家自己编辑地图、模组，因此虽然游戏的正式版迟迟不能推出，但基于试玩版的各类补丁程序已经遍地开花。

在正式的多人版本中，将同时支持32人联网作战，在多达26张以上的地图中，玩家可以扮演恶种或USC的战士展开死亡竞赛、对抗和夺旗等5种个人或团队对抗。玩家可以使用双方的大多数车辆载具，而扮演USC时还能用到一些只有在多人模式中才会出现的新道具。多人配合作战将会是游戏的精髓，例如4位战士配合，一人驾驶飞船，两人操纵侧翼的舰炮，另外一人控制飞船顶端的炮塔，这和《战地1942》等游戏是如出一辙的。

总体来看，《恶种》可以说是《战地1942》的未来版，或是《光晕》一个高明的仿制品，至少从目前还看不到它有更多的创新元素。《恶种》将背景设定在未来有讨巧的成分，但目前来看操作武器的手感并不太好，虽然比起《光晕》它有更漂亮的画面、更大的战役和更多样的道具，可如果操作等细节上没有改观，能否取悦玩家还很难说。况且在XBOX上的《光晕2》也即将发售，它所占据的那些更大、更广的数据也许很快就不占优势了。当然在PC上，由于缺乏同类游戏作对手，而且更容易展开连线对战，其前途倒是应该乐观得多，但是否能成为《光晕》的杀手，这还需要时间去检验。P



回归本原
——游戏批评理论问题系列谈之三
畅享新的乐趣

■本刊游戏评论组 黑木

“喜新厌旧”的游戏玩家

“喜新厌旧”通常是被作为贬意词来形容人对待事物不专一的不良品行，在《汉语成语词典》中对“喜新厌旧”的解释是“多指在爱情上或对事物的喜爱不专一”。从古至今有大量文艺作品都在抨击那些“喜新厌旧”的人，有许多感人的爱情悲剧都和“喜新厌旧”息息相关。然而对于几乎所有游戏玩家来说，毫无疑问的是“喜新厌旧”正是玩家们的一大特点——谁不喜欢玩更新的游戏呢？有谁会一辈子只“忠情”于一款游戏？但这并不意味着游戏玩家就是一群具备不良品行的人。“喜新厌旧”对于游戏玩家来说，恰恰反映出人类在精神需求上的一种本性，这种本性应该是每一个正常人与生俱来的，这就是“求新”的需要——小孩子会不断地要求父母带给他们新的玩具，给他们讲新的故事；女孩儿们总是在不断地寻求新的时装，追求新的造型；而对于游戏玩家来说，“最近出了什么新游戏”是他们的口头禅。然而新游戏并不一定就会让玩家们心动，有时玩家们拿到一款新游戏后会感到失望，进而抛弃它，这其中一个十分重要的原因就是那所谓的“新游戏”可能并没有带给玩家任何“新”的感觉，没有满足玩家“喜新”的要求，反而引起了玩家“厌旧”的情绪。例如当年《仙剑奇侠传》一炮而红后，又出现了一些跟风之作，效仿“仙剑”的游戏模式，却没有一款能获得玩家的普遍认可，其原因就在于那“老一套”的游戏情节、“老一套”的迷宫杀怪、“老一套”的战斗模式等都会让玩家感到厌烦，而不会再产生出玩“仙剑”时的那种感动和投入。由此可见，创新对于任何一款游戏来说，从根本上影响着它的品质。如果没有创新，就不可能有当前多种多样、丰富多彩的游戏类型，也不可能有感人的游戏情节和乐趣十足的游戏内容。如果没有创新来推动游戏一代一代的发展进步，游戏就不可能成为第九艺术立足于文化领域，游戏产业的形成更是一纸空谈。另一方面，如果没有游戏创新性的推动，电脑硬件的升级步伐相信也会缓慢许多。正是创新性的游戏，才能更加生动地表现出硬件升级后的强劲效果，才使得玩家们对于电脑硬件升级产生更高的需求，才会使升级的电脑硬件有更广阔的商业市场。因此我们认为，创新性是游戏批评理论中不可或缺的重要因素。任何一款游戏都需要或多或少地具备一定的创新性，创新性越高，越可能引起玩家更大的好奇心和新鲜感，从而带给玩家更多的乐趣，满足他们求新的精神需求。当然，我们所指的创新是要建立在玩家能够理解、接受的前提下。如果“创新”超出了多数玩家的理解范畴或知识层次，那么这种“创新”也就失去了意义。

看看这些游戏，他们都出到多少代了？尽管彻底的变革几乎没有，但是每一款新作总能得到玩家的追捧，谁说玩家不是喜新厌旧的呢？

创新性评价从何而来?

从字面上讲，创新就是创造新的事物。与旧的事物相比，新的事物应该与旧的事物有明显的不同，并具有一定的先进性。对游戏而言，新的模式、新的规则、新的情节、新的场景、新的声光效果、新的角色设定和新的表现手法，这几方面都属于创新性所要考察的范畴，我们将这几方面统称为游戏创新的七大要素。

对于一款游戏创新性的评价，主要是通过对比的方式来确定的，所对比的对象必定是与该游戏同时面市或比该游戏更早面市的游戏产品。之所以一定要通过对比的方式，是因为新和旧本身就是矛盾的对立统一体，必须通过对照才能反映出来，无旧何以谈新，无新何以论旧？那么，是不是必须要和所有的对比对象都进行对照才能得出最后的评价呢？答案是否定的。我们认为只有选择具备可比性的游戏作品进行对比，才能得到科学、合理的创新性评价。通常具备可比性的游戏在游戏模式、游戏情节、游戏规则或表现手法上有相似、相通或相同的地方。例如开创即时战略先河的《沙丘II》，其创新性评价就可以和传统的回合制战略游戏，如《超级大战略》、《战神》等进行对比，它们都属战争类游戏，都是表现战争双方在战场上的军事化行动及战争过程，都需要玩家运用适当的战略战术，每一次战斗的输赢判定都是根据各战斗单位的自身特点及行动方式来决定的，这些都说明它们在情节、规则等方面确有相似、相通之处，具备可比性。通过对比可以看出《沙丘II》拥有独特的游戏模式，这种游戏模式是在它之前的其它战略游戏都不曾采用过的，这就可以作为评价其创新性的一条重要依据。假如硬要把《沙丘II》与《俄罗斯方块》进行对比，由于二者在各方面都没有相似、相通或相同的地方，毫无可比性可言，那么也就失去了得出科学、合理结论的依据，在这种对比下得出的结论只能是“荒诞”二字。



我们不能把《沙丘II》和《俄罗斯方块》这样的游戏拿来做直接的对比。

所以我们的结论就是，对于创新性的评价，必须要从对比中得来，并且必须要选择好具有可比性的对比对象。明确了这一点，就具备了对创新性进行评定的基础。然而仅有基础是不够的，我们还必须明确对创新性进行评定的尺度。鉴于当前游戏数量庞大、种类繁多、品质各异，在评定尺度上不可能一概而论，因此需要将创新性评定尺度分为4个层次，即类型创新、类型完善、系列完善和普通创新。

类型创新是难能可贵的首创之举

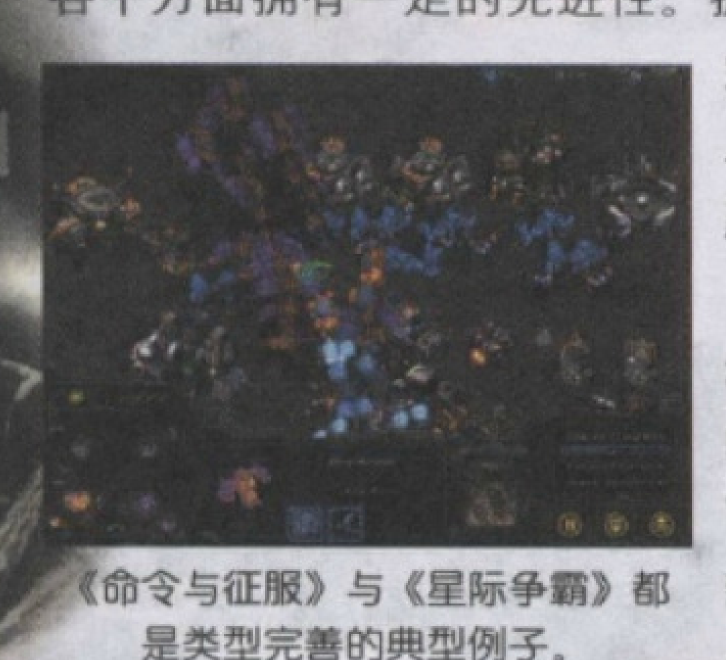
类型创新可以说是游戏创新的最高境界，新的游戏模式是类型创新的决定性因素。也就是说必须在游戏模式创新方面有独到之处，才有可能实现类型创新。比如《德军总部3D》就为射击类游戏增加了一种叫作“主视角射击”的新游戏模式，而《三角洲特种部队》又在传统的单人主视角射击游戏模式之外，创造了一种多人团队协同作战的游戏模式，令玩家乐趣倍增。很显然，在它们上市之时，与当时其它具有可比性的游戏相比，在游戏模式上有独特的设计，这种设计具有很明显的先进性，是之前其它游戏从来没有过的，因此我们便有充分的理由确定这就是类型创新的游戏产品，在前文中曾提到过的《沙丘II》就是这样的产品。

那么为什么说类型创新是难能可贵的呢？因为这代表了游戏制作厂商甘冒市场风险的胆识和锐意突破的精神。随着游戏产业的不断发展，各种游戏模式日益丰富完善起来，在这种条件下制作类型创新游戏产品的难度必然会随着时间的推移而日益增大，创新的尝试一旦失败，损失将是惨重的。由此不难理解为什么像史克威尔·艾尼克斯这样的世界著名游戏公司总抱着《最终幻想》、《勇者斗恶龙》这样的金字招牌不肯放手的原因所在，而来自西班牙的小公司PYRO制作的《盟军敢死队》却创造了即时战术这一全新的游戏类型，这能不说是极为难能可贵的吗？

所以我们认为，能成功地实现类型创新的游戏，必然在游戏模式方面有突破性的设计，并为玩家们所接受。这一类游戏创新性的评定分值我们设定为9～10分。

类型完善是巨人肩上的升华

类型完善是指一款游戏产品与同类型的其它游戏产品相比较，在游戏创新七大要素所涵盖的各个方面拥有一定的先进性。拥有先进性的方面越多，其类型的完善度也越高。毫无疑问，类型完善的游戏产品总是比类型创新的游戏产品更优秀，否则也就谈不上“完善”二字。例如真正奠定了即时战略游戏基础的《命令与征服》，就是对只具备即时战略雏形的《沙丘Ⅱ》的一个完善，而《星际争霸》更是将即时战略类游戏升华到了一个新的高度。然而这种升华还是建立在已有的游戏类型之上的，这就好比是站在巨人的肩膀上，虽然它高高在上、光芒耀眼，但真正的高度仍然属于下面的巨人。因此我们认为，能实现类型完善的游戏产品，同类型创新类游戏一样具有划时代的重大意义，但其重要性是无法超越其奠基者的，对于这一类游戏创新性的评定分值应该在7.5～9分。



《命令与征服》与《星际争霸》都是类型完善的典型例子。

系列完善是对自身的补充改进

系列完善是指一款游戏产品与同类型的其它游戏产品相比较，在游戏创新七大要素所涵盖的各个方面并未拥有先进性特色。但纵观该游戏系列的发展历程，此游戏与本系列中的其它游戏相比较仍具有一定的先进性，对本系列自身起到了补充、改进的完善作用。拥有先进性的方面越多，其系列创新的完善度也越高。例如最新上市的《极品飞车——地下狂飙》，与其它竞速类游戏相比并没有在哪方面显示出更优秀的特色，但在《极品飞车》系列游戏中，它在游戏规则、声光效果、表现手法等方面比以往的同系列游戏确实有了一些创新和进步，在一定程度上起到了对自身系列游戏的进一步完善作用。由于系列完善仅限于对自身系列的局部补充和改进，其对游戏产业发展的影响力较前两类游戏显然更加微弱，因此对于这一类游戏创新性的评定分值范围规定在6～7.5分。

另外需要说明的一点是，对于以扩充包（Expansion Pack）形式上市的游戏资料片，例如《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》，它是不可以和《暗黑破坏神Ⅱ》割裂开的，不能作为一款独立的游戏产品与同系列的其它游戏产品相比较，所以它不符合系列完善所要求的条件，只能归于普通创新一类。并且无论扩充包对原作的补充改进有多么巨大，其在游戏发展史上的地位也是无法超越原作的，因此其创新性评价必然会低于原作。只有像《家园——惊世浩劫》这样可以脱离原作独立运行的资料片，才可以算是对《家园》的系列完善，更可以单独拿出来同其它即时战略游戏相对比以考察它是否在类型完善上有所建树。



系列完善的创新造就了一批经典的系列作品。

普通创新包含点点滴滴的进步



假如一款游戏均够不上前文所述的3类游戏创新标准，这并不意味着此游戏就完全失去了创新性。我们认为绝大多数的游戏产品都或多或少地具备一些创新因素，完全没有创新的游戏是极为罕见的。只不过这一类游戏所包含的创新因素比较少罢了，而判定其创新因素的关键就是要考察其在点点滴滴之处的先进性。晶合后院曾有一位居民提出这样的问题：假如有一款RPG是完全按照智冠出品的《天龙八部》制作的，仅仅是把剧情换成了《书剑恩仇录》，这算不算创新？这就要考察其剧情在换成《书剑恩仇录》后，与其它RPG剧情设计相比，无论是主线还是支线，是不是更具先进性，更能达到引人入胜的境地，更能让玩家感受到游戏的乐趣所在？如果是的话，那么该游戏在情节方面就具备了创新性。同样道理，当前几乎所有游戏都在追求某些方面的与众不同，我们在考察某款游戏各方面创新性时，通过适当的对比经常可以发现其在点滴之处的先进性设计，这便可以作为对其创新性进行评定的依据。鉴于此类游戏的创新仅限于点滴之处，因此其游戏创新性的评定分值范围规定在0～6分。

让玩家享受新的乐趣，厂商要有锐意进取的精神，这样才能换来游戏产业的发展。



玩的就是心跳

——评《疯狂出租车3》

■贵州 yago

世嘉公司在DC主机上推出的另类赛车游戏《疯狂出租车》系列一直深受电视游戏玩家的喜爱。玩家在游戏中扮演几位不同的出租车司机，游戏目标是在限定时间内接送尽可能多的乘客到达他们指定的地点，每次接送时间越短获得的车钱就越多，评价也越高。为了节省时间你可直接从悬崖上飞下去，从水底开过去，根本不用考虑车身破损人员伤亡之类的问题。虽然游戏图像略显粗糙，但操作手感极好，花样百出的夸张飞车绝对能满足各位不良车手的变态欲望。该系列的最新作《疯狂出租车3——豪赌》于去年7月在XBOX主机上亮相，新年伊始我们就迎来了它的PC移植版。上天下水的疯狂飞车，鬼哭狼嚎的乘客，一切都原汁原味，美中不足的是除去这份原版风味外，它并没有带来太多的新鲜感。

精品 总评 8.2	
😊	上手简单，但是却具有很深技巧性可供挖掘。这是一款能带来快感的游戏。
🙁	作为赛车游戏来说，缺乏与人之间的竞争性是其在PC上反响平平的一大原因。
● 制作	Hitmaker
● 发行	世嘉
● 载体	CD×1
● 类型	赛车
● 语言	英文
● 环境	WIN98/ME/2000/XP



《疯狂出租车3》更像是融合了1代和2代再加上少许改动而成的一盘什锦大餐，原先的司机、挑战项目都在，本作增加的新城闪亮绿洲全面仿效赌城拉斯维加斯，加上前作中仿效旧金山、纽约的西海岸城和小苹果城。游戏中共有3座城市可供玩家驰骋，在主菜单中即可直接选择。根据本系列的惯例，每增加1座城市就多4名司机，3代在前作8位司机基础上又增添了4位个性十足的出租车手，他们是红发帅哥Angel、眼镜黑人Bixbite、超级肥妇Venus和冷面胖子Zax，这4位就负责闪亮绿洲市区内的出租车业务。作为新增的城市，闪亮绿洲应该能给予玩家更多乐趣，但这座城市的车流量却显得过于拥挤，也许这很贴合拉斯维加斯的真实情况，不过对游戏中的玩家来说就不太愉快了，拉上客人正要急速狂奔却屡屡受阻，好容易找到机会瞄准路边天桥阶梯准备来个超酷大飞跃动作，不料旁边却突然蹿出一辆车来破坏了你最后的冲刺。《疯狂出租车》的乐趣在于疯狂驾车，如果有太多客观条件妨碍了玩家的疯狂发泄，那就应该说是制作上的失策。尽管闪亮绿洲拥有宽阔的大道和很多近180度的急弯，不过玩家在城里却很难得以施展身手，出城后穿行在荒漠中的道路又过于蜿蜒崎岖，稍不留意翻下山崖或冲入湖底后再回到原道上来要颇费周折，玩家的很多时间都消耗在这上面，而时间偏偏又是本游戏中最重要的因素之一。

从画面来看，《疯狂出租车3》与2代相比只能说是略有进步，为保障游戏流畅度场景仍以相当简单的材质构筑，因此街道画面看上去多少有些粗陋不堪。在赛车类游戏争相竞比画面精美绚丽程度的今天，这种思路可谓与当前主旋律大唱反调，不过它已成为疯狂出租车系列的传统特色，习惯于从疯狂驾车中找寻乐趣的老玩家对此早已见怪不怪，唯有开口DOOM III闭口HL2的3D发烧友们会大加斥责。实际上本作中的建筑物和车体所用材质相对前作而言已有改进，出租车的挡风玻璃与车身外壳也带有反射光效，这些改动同样也体现在西海岸和小苹果这两座老城的场景中。另外，当玩家急速突启时车身周围会有大量尾气排放，剧烈动作中，底盘和车灯光线也都有震颤效应，在急转弯时表现得尤为突出。非常遗憾的是，由于采用了DirectX 9技术，这款游戏

[illegible]后座上的三位乘客全一样



驾车往来水底如履平地。

我在华尔街开出租。

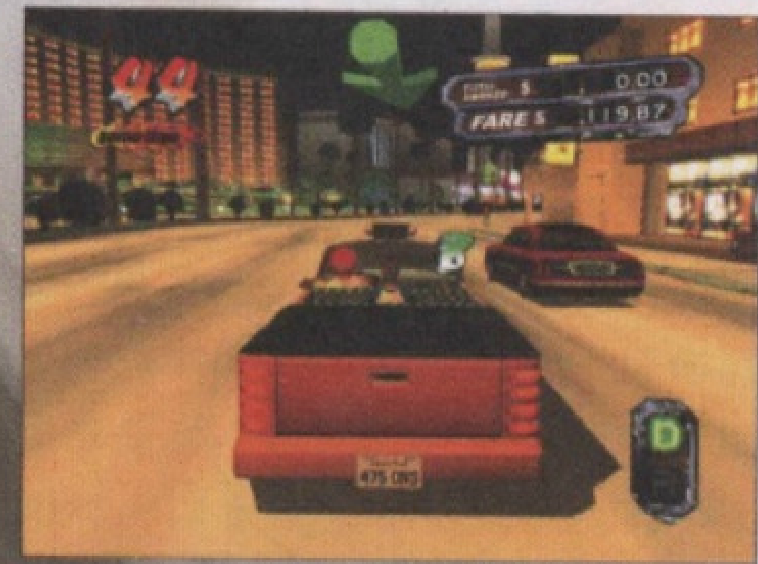
不兼容GeForce家族MX系列显卡，此类显卡用户在游戏中启动或提速时看到的尾气全都变成大团的白块贴图错误，严重时根本无法看清前方路况。

这款游戏的音效保持了本系列的一贯特色——街道上往来车辆的喧闹非常真实，乘客们的尖啸狂呼也充满了幽默感。如果车速太慢乘客们会不断以刻薄语言挖苦你，如果快得让人肝胆欲裂他们又会忍不住狂呼大叫，而玩家扮演的司机还能忙中偷闲嚷上一句："闭嘴！"。游戏中的这帮乘客还特好管闲事，遇到岔路口还会从后座上站起来以语音给你指示该朝哪边转弯，如果你要是真听他们的那可就麻烦了。最奇怪的是，当同时搭载多位客人时，他们就变成沉默寡言的哑巴，通常只有单身客人才会狂态毕现。《疯狂出租车3》直接沿用了2代中的大部分语音，它们均出自美国著名电台摇滚乐大师Wolfman Jack之口。游戏中的背景音乐基本能做到与当前城市风格相吻合，新增的闪亮绿洲城的几曲背景音乐节奏很快，充满了狂野风味，不过重复段落太多，时间长了就有单调的感觉。

操作性方面本作简单得近乎夸张，回车键确定，左右键不用说，上键加油，下键刹车，S键前档，X键倒档，外加一个沿自2代的跳跃功能由空格键完成，剩下的几个键都不常用。跳跃键是本系列中最具"革命性"的改进，有了它你的出租车就变成了公路上乱窜的兔子，逆行中前方来车居然可一跃跳过，在兜风耍酷时冲刺到起跳点末端还可按下跳跃加强高度优势，如果正摔在一堆车海中你会忍不住哈哈大笑，然后继续一路边跳边开潇洒而去。别看《疯狂出租车3》的基本操作和它的画面一样朴素，但这里面还有不少技巧，加油、刹车配合前档、后档4键的不同组合可玩出很多花样来。各位千万别以为踩油门把车开走就行了，光加速就有3种：短急速突启、长急速突启和倒急速突启。长急速突启要求玩家在先按下倒档，然后再同时按下前档和油门，听到发动机一声怒吼，烟雾缭绕之中车速瞬间猛提，那种爽感岂是慢踩油门驱车上路的庸手所能比的！



准备赚到第一笔车资。



与Venus妈妈飞奔在赌城大道上。

在3座城市的标准模式中，玩家可选择不同的连续工作时间来考验自己的疯狂驾驶天赋，每接到一位客人后不断递减的工作时间会有所增加。如果你的疯狂驾驶动作能让乘客惊叹，对方还会给你小费。如果不能将客人按时送到指定地点或工作时间耗尽都会导致游戏结束，最终系统会统计你的盈利总数并给出级别评定和名次排位。除了发疯玩命接送乘客挣钱外，玩家还可在游戏主菜单中选择Crazy X模式接受12项极其滑稽的高难度挑战。如玩家能完成3项挑战就可打开隐藏的新挑战项目。本作中共有13个隐藏项目，最后一项需要完成之前所有的24场挑战。这些所谓的高难度挑战既考技巧又充满幽默，例如让笔者笑破肚子的疯狂橄榄球：玩家驾车搭乘一名橄榄球运动员在巨大球场上直冲对方端线，对方也会派大批球员乘各种车辆予以堵截——开始还是三五部小车迎面冲击，到了后场居然是一整排豪华大巴蒙头盖脸扑来！各项挑战中最经典的大概还是传统跳台飞车，玩家驾车疾驰后从跳台上飞跃而出，到触地之前的长度必须超过400米。如果不会组合键加速技巧，玩家休想飞出600米以上的骄人成绩。

这是一款充满着疯狂幽默的另类赛车游戏，上手简单，玩起来也非常轻松愉快。但作为这个系列的第3作，《疯狂出租车3》中能称得上创新的改进实在是乏善可陈，沿用2代的城市街道和背景音乐都容易令老玩家产生厌倦感，新增的闪亮绿洲城却又有种种设定上的不足，按游戏本身的定位来看，它应该是以追求大众化为目标的，但PC移植版对显卡的苛刻要求明显与此背道而驰。另外，本作没有多人模式也不能不说是一种遗憾，哪怕是单机多人模式也可为我们带来更多笑声，毕竟俗话说得好：独乐乐不如众乐乐。对于从来没有接触过《疯狂出租车》系列的玩家来说，这是你们今春最好的开心之作；对于本系列的忠实拥护者来说，这是你们重温往昔欢乐的一次好机会；对于看重声光效果的发烧友们来说，这款游戏只能算一个遗憾；对于现实生活中的出租车司机朋友们来说，奉劝你们最好还是别玩这款游戏，要不我们这些乘客可就惨大了……

四大名捕 勉以为继

——从《四大名捕》看国产武侠游戏

一说起国产武侠游戏，人们的反应或是将其作为一面大旗高高扛起，或者是忙不迭地把耳朵堵起，甚至干脆嗤之以鼻、不再理会，但现在我们却不得不遗憾地说，真正还在坚持努力的早已寥寥无几，加上网络游戏浪潮的席卷，虽然我们的身边从来不缺少游戏，但能引起你关注，并想尝试的武侠游戏却是实在难寻。而《四大名捕》也就在这时出世了。

■云南 善良的大灰狼

良品 总评 7.3



😊	水墨画风的地图场景、古香古色的游戏地图，生动可爱的卡通人物，简单易上手的游戏过程。
😐	游戏难度偏高，人物行动缓慢，Bug较多。

制作	第三波
发行	新天地
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	WIN98/2000/XP

文化包容性：7.5　上手精通：6.5　画面：8　音效：7.5　创新：7.5　剧情：7.5

今非昔比的画面效果

《四大名捕》并不能算一款经典的游戏，但它的确是一款有特点的游戏，这点仅从它的游戏画面效果上就可以证明。具有独到意境的水墨画风曾给《轩辕剑叁外传——天之痕》锦上添花，助其成为当之无愧的经典大作。此番出自第三波珠海开发基地的《四大名捕》同样也采用了如此的画风，也因此当你进入游戏之后，暂且不论剧情的设定、战斗的开打，只看这些带有不同意境的地图场景，就有一种急切想玩的冲动。

或许有人会认为这种形容有些夸张，但在看腻了那些粗糙的3D引擎和泛滥的拟真画派设计之后，水墨渲染之下的武侠世界却让人有一种复古的情怀，恰恰切合武侠世界的意境。除去水墨画风的地图场景设计之外，《四大名捕》游戏画面的另一大特色在于采用可爱Q版卡通预渲染的人物造型和漫画头像。如果你曾因为《武林群侠传》、《三国群侠传》的类似设计进入了游戏，那么《四大名捕》同样会让你产生这样的冲动。

当然游戏画面的好坏并不足以影响游戏品质的成败，但相比早前那些仅因为画面质量差就遭人恶评到体无完肤的国产武侠游戏，我们不能不承认，在经历了长期的摸索与坚持之后，国产武侠游戏已开始将外在美作为游戏制作的首要工作，或许游戏的内容和乐趣并不足以让人为之付出的金钱感到满意，但如果连看都不想看的话，那满意更是无从谈起和实现了。

差距尚存的程序设计

如果要让人说出《四大名捕》最突出的缺点，莫过于程序设计的薄弱。相比让人一眼看去就产生冲动的游戏画面，游戏的程序设计者很明显对不起那些勤奋的美工。理由何在？仅从游戏中缓慢的人物动作上就可以一见分晓。


传统的半即时回合制战斗。

变速齿轮的名字，现今或许有些陌生，但经历过2001年网络游戏初起时的人们都不会忘记这一游戏工具的红火。但不幸的是，现在要玩《四大名捕》，许多人都会重新祭起这一久违的工具，通过游戏速度的提升，让游戏中的铁手无情能走得更快一些，最起码能追得上在场景中自由移动的NPC们，去打听进行下一步任务的线索。按理说，有着《赵云传》等游戏开发经验的第三波珠海开发基地实在不应该忽视这些直接影响玩家感受的细节，可是实际的表现的确如此。

或许是为了对抗盗版，《四大名捕》此番采用了3张CD作为游戏载体，这本无不


可爱的Q版人物造型和漫画头像给人的第一印象不错。

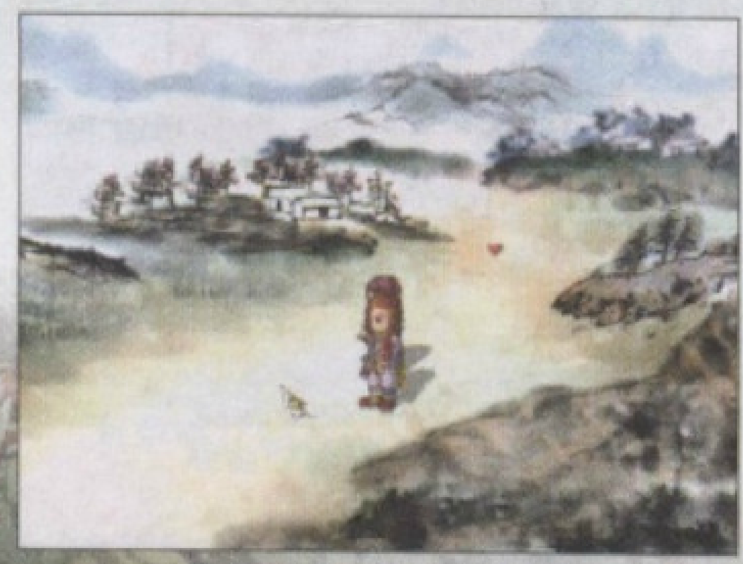
当，但如果800多MB的程序也需要3张CD来装，却实在不得不让人感到费解。这背后问题究竟何在？想来还是在于游戏设计者能力的差距。耐玩度现今已是一个少被人提及的话题，但一款游戏买来，如果只是几个小时、十几个小时就完成了，未免让人感到不值。因此复杂的迷宫、缓慢的人物行走速度也就成了游戏设计者人为拉长游戏时间的必需手段，只是这样的手段在今天的玩家来看，实在有些落伍，联想到目前还有人在大力鼓吹的国产游戏技术先进话题，放正心态，认真地缩小差距想来才是问题解决的真正之法吧。《四大名捕》如此，其他同类游戏也是如此。

武侠永远是个热门的话题

网络游戏来了，单机游戏死了！在无数人高喊网络游戏“钱景”喜人的年代，大量的单机游戏胎死腹中，单机游戏市场一时之间变得异常萧条。不时虽还有游戏问世，但这样无利可图的时期，品质就难以得到保证。单机游戏真的死了吗？很显然不是，相对于网络游戏的红火，大批的单机游戏玩家仍然固守着自己的阵营，改编自名著的武侠游戏永远能吸引一批固定玩家的目光。


自由的属性点数分配允许玩家培养不同特质的人物。

《四大名捕》改编自温瑞安同名武侠小说“会京师”一段的剧情，虽然是节选，但相对于那些原创的武侠剧情游戏而言，原著的风貌仍然获得了保留和体现。说到这，不能不提游戏所采用的双主角模式。游戏中玩家可分别扮演铁手和无情两人来进行游戏，两人的剧情任务和发展路线也各不相同，虽然不能算是创新，但相对于一条路线一拉到底的单线任务剧情却也算是一种突破，只是游戏的设计者似乎有偷懒的嫌疑，地图场景重复率颇高，虽然明知道是接了新任务前往新地点，但看着那越来越印象深刻的一草一木、一房一景，心里难免有些不快。


水墨山水效果突出的场景。

自由度不足是传统武侠游戏的最大缺点，受此影响，为了获得玩家的欢心，改变也就成了当务之急，只是这次《四大名捕》改得不算很好。游戏中加入了众多的小任务设计，要接这些小任务，玩家必须在游戏的过程中与各式各样的NPC进行对话。基于前面所提程序设计的问题，找移动中的NPC对话实在是一件辛苦之事不说，而且NPC更学会了一句话分两次说，如果大家不够认真和专心，只是草草按动鼠标跳过对话，会发现很多人一直寻找不到。考虑到现今的玩家越来越不爱动脑游戏，游戏中也加入了任务记录系统，会自动记下所接的任务，以便查阅。特别值得一说的是，有别于传统武侠游戏升级后自动获得属性提高的设计，《四大名捕》提供了手动的属性点分配选择，玩家可根据自己的偏好对人物的成长方向进行控制，加上游戏的半即时战斗系统，也算是一项不错的设定。

电视与游戏遥相呼应



完全水墨画风的游戏大地图，充满了古风情调。

电影游戏，不少人早有体验，电视游戏也不时耳闻，但电视与游戏遥相呼应对国产武侠游戏而言，却实在不多见。《四大名捕》恰恰采用了这一形式，在游戏推出的同时，由韩星车仁表、中国女星蒋勤勤、李湘等联袂出演的武侠电视剧《四大名捕》正在全国各大电视台进行播映，虽然很难说这是一种巧合，但却可发现第三波的用心。不论是看过电视后再来亲自体验一番扮演的乐趣，还是玩过游戏后再去一看电视剧的不同，多样的需求都可获得不同的满足。也因此在游戏推出后不久，不少游戏论坛也就出现了询问同名电视剧下载的发言，而先观看了电视剧的玩家也对同名的游戏情有独钟。虽然事后证明，这些仅仅只是整个游戏的部分价值，在此之外，游戏仍然存在着对话字幕消失、异常蓝屏等问题，但相对于那些只看包装就遭人抛弃的游戏，《四大名捕》明显已赢得了关注。而也在这种关注中，我们得以对游戏更多的内容进行体验和查探，它并不让人感到非常满意，但它仍然可被认作是一款好游戏，因为你可一直体验下去，直到游戏结束，这就是它的价值所在。


人物造型生动可爱，这在武侠游戏中非常少见。

《四大名捕》是一款纯粹的国产武侠游戏，或许你仍认为国产游戏不争气，但就如文章的标题所说，《四大名捕》仅仅是在勉强继承着武侠单机游戏的一点香火，但在分析其不足之余，我们也要正视它的长处。用我们的鼓励支持来让这一点香火继续燃烧下去。

《真·倚天屠龙记》是智冠根据金庸武侠小说改编的又一款游戏，这次的游戏几乎涵盖了小说中主角张无忌完整的传奇故事，显示出制作者一定的诚意。游戏以冲穴系统+连招系统作为最大的卖点，具有相当强的可玩性。迷宫也设计得比较体贴，有小地图及箭头为玩家指路。但在战斗场景中不能存档的设计非常糟糕。不过本游戏还是非常值得武侠玩家们尝试，下面就让大家进入到游戏中去吧！

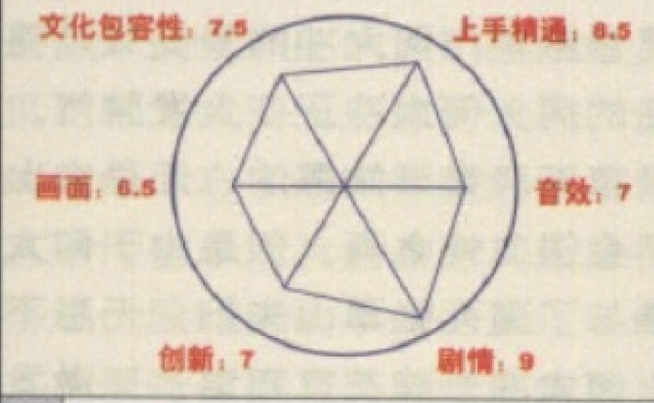
真·倚天屠龍記

■晶合实验室 北四环斟茶员

总评 7.4

大众软件推荐 POPSOFT 指导级

制作	智冠
发行	智冠
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	WIN9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
内存：64MB
显卡：16MB以上显卡
硬盘：2.5GB

《真·倚天屠龙记》的故事开始于原著小说的第10章“百岁寿宴摧肝肠”，张翠山与殷素素携子张无忌从冰火岛上回到中原，在返回武当山的途中，张无忌被神秘的山贼劫走。在武当山下小镇的一间小屋里，无忌发现没人看守，便偷偷逃了出来，想要上武当山去与父母相会。这一路往北上山，却在山腰上遇到了两名山贼，无忌不幸再次被擒（无论输赢都是一样的结果），被带到了武当山。此时在武当山上，正值张三丰的百岁寿辰，张翠山被各正派人士苦苦相逼，要他说出谢逊的下落。此时张翠山又得知师兄俞岱岩的残废原来是出自妻子之手，羞愧之下在紫霄殿上自刎而死。在窗外看见这一幕的无忌惊呼出声，张三丰出手救下无忌，但是无忌已被神秘人的“玄冥神掌”所伤。殷素素亦殉夫而死，临死前让无忌长大后为父母报仇。张无忌在太师父张三丰的关爱下成长了2年，但体内寒毒却始终无法解除。

针其膏兮药其肓

这一日无忌起来，到紫霄殿找到张三丰，张三丰让无忌去找3位师叔伯宋远桥、俞莲舟、张松溪学习武功。在殿外各处找到这3人，分别拿到《梯云纵》、《武当九阳功》、《武当长拳》与《小擒拿手》4本秘籍（冲穴成功之后方可学习使用）。回到紫霄殿，张三丰想去少林寺求三神僧相传少林九阳功，以治疗无忌体内寒毒。向诸弟子交待之后，张三丰带无忌前往少林寺，穿过河北平原，二人一路来到少林，但无论张三丰怎样恳求，都遭到了空闻等人的婉拒，只得带无忌下山，并准备从汉水渡口北岸回武当山。来到渡口北岸，正好撞见蒙古士兵追杀常遇春，张三丰见常遇春是条好汉，便拔刀相助。与蒙古兵的战斗无须太担心，张三丰会在危急时刻给无忌补血。杀死蒙古兵小队长后，常遇春为报答救命之恩决定带张无忌一同上蝴蝶谷去找“见死不救”胡青牛疗伤，而张三丰带了船家女孩周芷若返回武当山。

来到蝴蝶谷，胡青牛以无忌不愿加入明教为由不给他疗伤，常遇春因此也不愿意接受胡青牛的救治，两人便滞留在蝴蝶谷医仙居中，无忌找寻为常遇春的疗伤之法。在炼药童子那里得知，治疗常遇春需要搜集何首乌、紫河车、大黄这3种材料来炼制紫雪宝丹，原材料可以去医仙居下方的百草林等两处地方寻找，在打怪后掉落。将3件材料搜集完毕


所谓大丈夫一人做事一人当，其实就是妻子的过错自己来当。


门派越大，门户之见就越深。



要通过八卦秘室，还要做好32道算术题。



力抗六大门派，这是每个男人的英雄梦。



赵敏闪亮登场。



要打伤人难，
要医好人更难。

排难解纷当六强

来到西域大漠边缘，一群明教教徒被围。灭绝师太正要下杀手，张无忌恳求她手下留情，并允诺接她三掌作为交换条件。这时天鹰教的殷野王出现，见无忌十分侠义，便声言灭绝师太若打死无忌，定要为他报仇。但众人皆没想到，无忌靠着九阳神功接下了三掌，灭绝师太言出无悔，只好带着峨嵋派弟子返回。殷野王见了女儿殷离（蛛儿），正要带她回去好好处置，韦一笑却突然出现并掳走了殷离。张无忌因担心殷离安危，从北入口追了上去。在西域大漠中，尽是各派的武林人士和明教教众，但是好在并无岔路，一路打过去，在大漠尽头遇到布袋和尚说不得。一番对话之后，说不得将张无忌套入布袋之中并将带他往光明顶议事厅。明教五散人以及韦一笑、杨逍齐聚于议事厅之中，商讨对付六派合攻的对策，不料一言不和竟然相互打了起来，僵持不下之际，潜伏在暗处的成昆趁机偷袭，将7人一起打倒。成昆得意地述及往事，并说出前任教主阳顶天的死因以及自己与阳夫人之间的私情，中原人士和明教之间的仇恨竟然都是他一手策划。在千钧一发之际，无忌破袋而出，成昆眼见不妙赶紧逃走，无忌往下追过去。接下来要与成昆交手，打败他后成昆逃往杨不悔的房间，无忌紧追来到光明顶东庭院上方的杨不悔房间，遇到了杨不悔与小昭。杨不悔先去照看父亲，无忌跟小昭下到秘道里去追踪成昆。二人进入秘道后，成昆却开动机关，将二人困在秘道中无法离开，只有另寻出路。在秘道练功室中看到了阳顶天夫妇的遗骨，小昭取得乾坤大挪移心法以及阳顶天遗书。阳顶天在遗书中提到将教主之位暂让谢逊掌管，直到有人寻回明教圣物"圣火令"。无忌为了离开密道当下拿起乾坤大挪移心法修练（游戏里还要打通手阳明经脉里面的合谷穴才能学会乾坤大挪移，也有玩家说是阳悉穴，这是提示里没有的）。为了找到离开的路，从下侧的大门进入少阴主之间，穿过这里进入到一个叫讼之间的房间，房间有10个出口，里面尽是五行属性的骷髅兵。将这里的骷髅兵统统打倒后，小昭解读出这里的五行卦象所代表的数字，走进这个刻有数字的大门，即可进入下一个房间。计算方法如下：每个房间的地上都有一个卦象，共有6道横杠，从上到下分别代表1、2、4、8、16、32这6个数字，如果是中间断开的横杠，则代表"0"。将这些数字相加，最后得出的数字若是个位，便直接走进这个数字代表的门内；若得出两位数，便将十位和个位上的两个数字相加，再取相加后得出的数字；如果相加后还是两位数，则取个位上的数字。为了方便玩家，这里列出32个门的正确通道：

讼之间——5号门，姤之间——4号门
困之间——4号门，鼎之间——1号门
解之间——2号门，师之间——7号门
井之间——8号门，坎之间——9号门
无妄之间——2号门，同人之间——1号门
屯之间——7号门，噬嗑之间——0号门
复之间——5号门，既济之间——6号门
离之间——9号门，明夷之间——4号门
旅之间——4号门，否之间——7号门
蹇之间——1号门，豫之间——5号门
谦之间——8号门，豚之间——6号门
良之间——9号门，坤之间——0号门
中孚之间——6号门、大有之间——9号门
小畜之间——4号门、泰之间——1号门
履之间——0号门、夬之间——8号门
干之间——9号门、归妹之间——7号门

打完32道门（每打完8间后有一个存档的机会，千万不要错过），终于走出了迷宫阵。来到出口，无忌使用乾坤大挪移移开巨石，二人得以脱困。离开

遇到成为武器商人的范峰，对话之后他送给无忌无名护手。

解穴救人： 在昆仑山后山遇到一动不动的关琳琳和郭青，选择救这两人，再为他们解穴，郭青会送给无忌四象掌秘籍。

一诺千金： 昆仑山下城镇有一个小孩叫廖胜先，跟他对话可以接到寻找千年雪莲、千年雪参的任务。无忌长大后来到灵蛇岛，谢逊会交给无忌千年雪莲、千年雪参，回到昆仑山下城镇找长大成人的廖胜先，将这两件物品交给他，可以得到黯然销魂掌秘籍。

奇谋秘计梦一场

下了昆仑山，无忌在乱石阵里迷了路，不过这里的地形并不复杂，在第一个出现分支道路的场景里选择走右边即可。在即将离开乱石阵时，见到一只小猴子被一群恶犬追咬，无忌侠义心起，为了救出小猴子与众恶犬打了起来，虽然打死了几只，但是终于不支晕倒在地。醒来时看到一个叫乔福的奴仆，说是被朱武连环庄的大小姐所救。在屋外见到朱九真，无忌惊为天人，情窦初开的他心中忘了恶犬带来的伤痛，只想一直陪伴在朱九真的身旁。无忌在朱家庄当了一段时间的小厮，至过年时，朱九真的表哥卫壁与其师妹武青婴来朱家庄拜年。随后朱九真与这二人到庭园游玩，两个都喜欢卫壁的少女开始互相讥讽，无忌在暗处听得有趣则笑出声来。卫壁为了替武青婴出口气而出手教训张无忌，却没有占到丝毫便宜（必须打败卫壁）。朱九真见情郎受伤，与武青婴一起上前夹攻无忌，正在危急之时，朱长龄出面阻止，并义正词严地呵责朱九真三人，大显仁义风范。这之后朱家庄人待无忌就像自家子弟一般，无忌在此过了一段时间的快活日子。过了月余，一个姓姚的男子来到这里，与朱长龄言谈中竟然奉已经去世的张翠山为大恩人，又带出来一个假的金毛狮王谢逊，幸得被无忌识破。无忌告诉朱长龄自己就是张翠山之子，并想回冰火岛去，朱长龄一口允诺带他一同前往。这天晚上朱九真悄悄来到无忌屋里，点了无忌穴道又离开。无忌冲开穴道，为了想要给她来个惊喜便跟随于其后，不料竟然听到朱长龄的阴谋，原来这一切都是朱长龄策划好的，为了让无忌引他去冰火岛上夺得屠龙刀，而朱九真更表示计划成功后要杀了无忌。愤怒的无忌忍不住喝



别无所求和利欲熏心，都能让人置生死于度外。



这就是初恋影响到人一生的典型例子。

叫出声，众人围了上来，这里要打退朱长龄并努力逃走。众人紧追不舍，逃到惊神峰上，无忌求死意志已决，便纵身跳下，朱长龄恐一场美梦成空，便伸手来抓，不料跟着无忌一起跌了下去。幸好有松树减缓下坠速度，二人都未丧命，而是落到一个没有去路的平台上。无忌见有个小山洞便钻了进去，朱长龄由于身体太大无法通过，只能眼睁睁看着无忌逃生。

穿过山洞，眼前竟是一个世外桃源。没走多远前面出现了一只大白熊，打倒之后看见一只白猿，腹上有一道伤口并且有异物藏于缝合过的伤口内，无忌将石块一边磨利为白猿开刀取出腹中物，裹在一个油布包中的竟然是《九阳真经》！左右无事，无忌开始潜心修练真经上的九阳神功。5年后，神功已有所成，身上的寒毒也被清除干净，无忌便想出去瞧瞧外面的朱长龄。用缩骨之法过了那山洞，打败朱长龄后，朱长龄又使诡计，假装掉落山谷，无忌去救时却掉入了悬崖下。幸好悬崖下面有一个大雪堆，虽然没有摔死，但也断了双腿。没过多久，一个叫蛛儿的少女到来救起无忌并给他食物。无忌和蛛儿说自己叫曾阿牛，交谈之中，只说自己是被朱九真所害。如此过了几日，蛛儿时常来看无忌，二人感情渐增。一天蛛儿竟带来一群武林人士来到无忌身边，包括卫



九阳神功初成。



力扛灭绝师太三掌。



最大的敌人不一定是武功最强的敌人，比如说成昆。

壁、何太冲夫妇等人。原来那日蛛儿去杀了朱九真为无忌出气，而这群人前来报仇。无忌暗中出手相助，众人占不了便宜，心生惊疑，便各自散去。随后峨嵋派的丁敏君与周芷若到来，无忌悄悄跟周芷若提起幼时相会的事，周芷若又惊又喜，二人都不说破。稍后灭绝师太亲自到达，她是一派宗师不能向小辈动手，便将无忌和蛛儿带到大漠。

支线任务

抓蛇： 朱九真将无忌点穴之后，到连环庄庭院跟丫环小凤说话，小凤会请无忌帮她捉10条蛇。到森林地形打死10条蛇之后回到庭院，跟小凤对话会得到铁制手套。

白猿报恩： 无忌长大成人后，在去找朱长龄之前找大白猿，它会引无忌到惊神峰山谷内，在它附近调查会挖到金织靴、象牙戒指和金钱500。


要通过八卦秘室，还要做好32道算术题。


力抗六大门派，这是每个男人的英雄梦。


赵敏闪亮登场。


要打伤人难，要医好人更难。

排难解纷当六强

来到西域大漠边缘，一群明教教徒被围。灭绝师太正要下杀手，张无忌恳求她手下留情，并允诺接她三掌作为交换条件。这时天鹰教的殷野王出现，见无忌十分侠义，便声言灭绝师太若打死无忌，定要为他报仇。但众人皆没想到，无忌靠着九阳神功接下了三掌，灭绝师太言出无悔，只好带着峨嵋派弟子返回。殷野王见了女儿殷离（蛛儿），正要带她回去好好处置，韦一笑却突然出现并掳走了殷离。张无忌因担心殷离安危，从北入口追了上去。在西域大漠中，尽是各派的武林人士和明教教众，但是好在并无岔路，一路打过去，在大漠尽头遇到布袋和尚说不得。一番对话之后，说不得将张无忌套入布袋之中并将带他往光明顶议事厅。明教五散人以及韦一笑、杨逍齐聚于议事厅之中，商讨对付六派合攻的对策，不料一言不和竟然相互打了起来，僵持不下之际，潜伏在暗处的成昆趁机偷袭，将7人一起打倒。成昆得意地述及往事，并说出前任教主阳顶天的死因以及自己与阳夫人之间的私情，中原人士和明教之间的仇恨竟然都是他一手策划。在千钧一发之际，无忌破袋而出，成昆眼见不妙赶紧逃走，无忌往下追过去。接下来要与成昆交手，打败他后成昆逃往杨不悔的房间，无忌紧追来到光明顶东庭院上方的杨不悔房间，遇到了杨不悔与小昭。杨不悔先去照看父亲，无忌跟小昭下到秘道里去追踪成昆。二人进入秘道后，成昆却开动机关，将二人困在秘道中无法离开，只有另寻出路。在秘道练功室中看到了阳顶天夫妇的遗骨，小昭取得乾坤大挪移心法以及阳顶天遗书。阳顶天在遗书中提到将教主之位暂让谢逊掌管，直到有人寻回明教圣物“圣火令”。无忌为了离开密道当下拿起乾坤大挪移心法修练（游戏里还要打通手阳明经脉里面的合谷穴才能学会乾坤大挪移，也有玩家说是阳悉穴，这是提示里没有的）。为了找到离开的路，从下侧的大门进入少阴主之间，穿过这里进入到一个叫讼之间的房间，房间有10个出口，里面尽是五行属性的骷髅兵。将这里的骷髅兵统统打倒后，小昭解读出这里的五行卦象所代表的数字，走进这个刻有数字的大门，即可进入下一个房间。计算方法如下：每个房间的地上都有一个卦象，共有6道横杠，从上到下分别代表1、2、4、8、16、32这6个数字，如果是中间断开的横杠，则代表“0”。将这些数字相加，最后得出的数字若是个位，便直接走进这个数字代表的门内；若得出两位数，便将十位和个位上的两个数字相加，再取相加后得出的数字；如果相加后还是两位数，则取个位上的数字。为了方便玩家，这里列出32个门的正确通道：

讼之间——5号门，姤之间——4号门
困之间——4号门，鼎之间——1号门
解之间——2号门，师之间——7号门
井之间——8号门，坎之间——9号门
无妄之间——2号门，同人之间——1号门
屯之间——7号门，噬嗑之间——0号门
复之间——5号门，既济之间——6号门
离之间——9号门，明夷之间——4号门
旅之间——4号门，否之间——7号门
蹇之间——1号门，豫之间——5号门
谦之间——8号门，豚之间——6号门
艮之间——9号门，坤之间——0号门
中孚之间——6号门，大有之间——9号门
小畜之间——4号门、泰之间——1号门
履之间——0号门，夬之间——8号门
干之间——9号门，归妹之间——7号门

打完32道门（每打完8间后有一个存档的机会，千万不要错过），终于走出了迷宫阵。来到出口，无忌使用乾坤大挪移移开巨石，二人得以脱困。离开

圣地秘道后，外面是森林废墟，这里的地域范围较大，一阵跋涉后终于走到尽头。来到圣火坛上，这里六大门派和明教高手正在殊死决斗，由于杨逍等人早已受伤，只剩下殷天正独当一面，在与武当派的张松溪、莫声谷、宋远桥先后交手后已经不支，无忌在崆峒派上前出手之际出手挡下，并决心独战六大派，揭破成昆的奸谋。在打败崆峒高手之后是少林的空性、华山派的高矮老者与昆仑何太冲夫妇联手，将他们都打败后，峨嵋派的灭绝师太最后出手。面对灭绝师太的倚天剑无忌丝毫不惧，再胜一局，并将峨嵋派弟子的宝剑全部夺下，只剩下周芷若一人。灭绝师太眼见有异，为了试探真假便假装要杀周芷若，张无忌却是见过她杀纪晓芙的一幕，马上出手救下周芷若，并夺过灭绝师太手上的倚天剑交给周芷若。灭绝师太大怒，命令周芷若杀死张无忌，周芷若彷徨无计，只好一剑刺出，但张无忌却没闪避，被刺成了重伤。峨嵋派既然已经败北，只好罢手。武当派殷梨亭担负六大派的期望出场，此时无忌身负重伤，神智昏迷，泄漏出了自己的身份，武当五侠见张翠山之子未死，尽皆大喜，殷梨亭出面欲杀杨逍，但被杨不悔所阻，在得知是灭绝师太下手杀了纪晓芙后，伤心地冲下山去，六大派围攻光明顶也就此收场。宋远桥等人留下无忌在光明顶养伤，撤回武当去了。

次日无忌醒来已经在光明顶的教主房间，杨逍等人透露出要拥立无忌当教主之意，无忌正在推托，又有一些小帮派来犯，怎奈众人都有伤在身，无忌决定继任成为新任教主，下令明教所有人躲进圣地密道之中。在秘道躲了数日，无忌查看大家伤情，需要一些药物来为大家疗伤。杨逍先拜托无忌找来清心散10份，清心散是由没药、南星、肉干等药材炼化而成，可往上走至睽之间打怪寻找药材。完成之后再找白眉鹰王，取得合成烈火丹的任务，烈火丹是由鹿茸、大蒜、月饼合成。最后在烈火旗掌旗使辛然那里取得寻找桃仙8份、生龙骨3份、白芷7份的任务。都办完之后，辛然告诉无忌杨逍有事禀报，在秘道内杨逍告诉无忌教内大小事务及小昭的奇异来历，让无忌多多留心，但是无忌并不怀疑小昭。谈话完毕之后杨逍出去传令，要明教全体到光明顶集合。在光明顶上，无忌为大家定下严守教规、与六大门派和解、至海外迎回谢逊的3条约定。当大家下山准备去迎回谢逊时，却在山下发现了重伤的殷梨亭。殷梨亭如当年俞岱岩一样被人所伤，四肢关节都被捏碎，显是出自少林寺“大金刚指力”，无忌决定率领群雄上少林寺去找寻凶手。

支线任务

巨阙出土： 光明顶之战后，众明教教徒躲入圣地秘道，如果再去练功室阳顶天夫妇骨骸前，小昭会出现，两人对坟墓跪拜，周围一阵震动，巨阙剑出土了！

祖孙清深： 在率领明教教徒躲入圣地秘道之后，采完所有的药品，辛然告诉无忌杨逍有事禀告。先不要着急去找杨逍，此时与殷天正对话可以学会鹰爪擒拿手，再跟巨木旗主闻苍松谈话，被告知下毒事件。去大石室找吴劲草和唐洋谈话，知道蝠王追踪可疑的人进入密道中，于是进入睽之间的6号门密道去找蝠王。无忌在圣地迷宫入口遇到韦一笑被天、地、风、雷门众四人包围攻击，出手相助胜利之后得知成昆可能没死的消息，并得到孔雀胆。

抉择： 六大派围攻光明顶散去之后，在昆仑山壁遇到庞信安、庞信华、庞爱萍，庞信安向张无忌求救，选择“帮助”，无忌有4个选择：1.选择救小孩，剧情结束；2.选择救大人，剧情结束；3.去找另一株青陀罗花；4.让我再想想。如果连续选择第4个选项3次，会出现新对话选项：5.我想到一个好方法了！选择第5个选项，得到两份乳香、桃仁，将乳香、桃仁、五灵脂炼制成为二仙清心丹，再跟大叔谈话，两人就可以同时救活了，得到六阳正气丹、玉龙苏合散、大还丹。


在少林寺发现了赵敏的诡计。


武当山下的残剑人任务，要完成并不容易。

太极初传柔克刚

进入光明顶山脚下城镇，赵敏率领手下出现，并邀请明教众人到绿柳山庄以尽地主之谊。众人见她礼数甚恭，便不推辞。来到绿柳山庄，赵敏在用餐途中以换衣为由先行离去，并留下一柄倚天剑供众人观看，大家才发现这把剑原来是假的，这当中必有蹊跷。大家怕耽误了正程，见赵敏久久不回，便决定先行离开。无忌等人出了绿柳山庄，周颠忽然发觉全身劲力使不上来，无忌回想起《毒经》中所记载的某种毒物，决定


太极初传，张三丰的演武。


力败赵敏手下的三大高手。


责任越大，烦恼越大。


化身为苦头陀的范遥。


万安寺从下打到上。


在一定的距离用一阳指轰爆玄冥二老呀！

让大家就地等待，自己回绿柳山庄取解药。返回绿柳山庄，赵敏用计将无忌困在陷阱之中，无忌要想办法找到赵敏，脱离地下迷宫。

穿越地下迷宫后，终于找到了赵敏，无忌迫不得已用了一些小小的惩罚，终于迫赵敏开启机关让两人脱困，而赵敏却在这奇怪的气氛中对无忌情愫暗生。无忌赶紧带着解药离开绿柳山庄回到众人歇息处，看到有蒙古兵正在围攻明教众人，而小昭调动五行旗旗众应战，建下奇功。无忌正要迎战，对方却下令退兵，并献上一件赵敏送给无忌的礼物，里面是一朵珠花。此时发现绿柳山庄也遭人放火，无法回去打探究竟，众人唯有将这个疑团暂时先搁下，赶赴少林寺。

一路来到少林寺山腰，一个知客僧出来想阻挠众人进入少林寺，大家发现诸多可疑之处，决定闯进少林寺去调查。进入少林寺后才发现这里一片狼籍，在达摩堂的十八罗汉身后发现"先诛少林，再灭武当，惟我明教，武林称王"16个大字，明显是有人想要栽赃陷害明教。张无忌突然想到武当派可能有难，决定与轻功最好的韦一笑先行赶赴武当山去阻止奸人计谋，其余人随后迅速赶来。通过河岸地形到达武当山，在山脚下遇到一群元兵的阻拦，韦一笑留下解决这批人，无忌不多做缠斗，先行上山去。回到武当山后无忌假扮成小道童，暗中保护武当派的弟子。这时一个叫空相的少林僧人前来拜山，并谎称明教已经快要诛灭六派，却趁张三丰不备突施暗算，这人掌力深厚，虽然打死了他，但张三丰内腑也受了重伤。张三丰决定把自己闭关18个月所悟得的太极拳教给俞岱岩，以将武当派武学精髓传承下去。这时赵敏也率领一众高手到了武当山上，在紫霄大殿，赵敏假冒无忌，想要除掉武当派，但这时明教韦一笑、杨逍等高手已经纷纷赶到支援武当，赵敏见势不妙，便用言语相迫，只要武当派来迎敌。张三丰正要带伤上阵，张无忌现身迎战，接下来要连败阿三和阿二两人，赵敏识破无忌的伪装，无忌也与张三丰相认。赵敏见张无忌将珠花送给了小昭，心下大恼，要阿大拿倚天剑杀了无忌。无忌从张三丰处学得太极剑，将阿大打败，赵敏等人退去。无忌知道对方有黑玉断续膏，拿到便可医治俞岱岩和殷梨亭的断骨，准备前去查探。这时杨不悔将张无忌叫到一边，私下跟他说出自己要和殷梨亭厮守终身的想法。

张无忌来到少林寺山下城镇，见到一个蒙古兵，只要跟随蒙古士兵回到兵营里打倒百夫长就可以得到黑玉断续膏。回到武当派为俞岱岩二人敷上黑玉断续膏后，不仅没有治好断骨，二人反而中毒，原来这黑玉断续膏是假的。张无忌正在悲痛时，赵敏主动前来拜访，虽然她给了无忌解药，但无忌也迫不得已答应今后要承诺她3件事。见俞岱岩二人伤势渐渐康复，大家都很欢喜，便准备为杨不悔和殷梨亭筹备婚礼。稍候朱元璋与徐达等人传来消息，六大门派的高手都被囚禁在大都城万安寺，无忌决定率领杨逍等人前去救人。

前往大都城，来到西城区的喜来客栈休息，夜里忽然发觉有人在窥视，无忌与杨逍、韦一笑一路追去，与苦头陀交手，将他打败后得知他就是明教的光明右使范遥。范遥潜伏在赵敏身边做内鬼，洞悉了六大门派被俘的经过与目前处境，由于六大派众人中了十香软筋散，4人计划从玄冥二老身上去取解药。返回客栈，竟然遇到了赵敏，赵敏则邀请张无忌一同饮酒，二人交谈中感情又深一层，无忌允诺赵敏的第一个要求，即他日与她一起去冰火岛寻找谢逊，借看屠龙刀。这时万安寺范遥里应外合，和韦一笑等人展开行动，无忌顾不上跟赵敏多说，火速赶往万安寺。接下来要到各层用解药救出六大派的高手，顺序是：6楼大厢房解救出何太冲夫妇→8楼大厢房解救华山派的高矮老者→10楼解救崆峒派的唐文亮等人→12楼救出少林寺的空闻、空智两位神僧→14楼大厢房救出武当派的几位师伯→16楼营救峨嵋派的灭绝师太与周芷若。此时鹿杖客与鹤笔翁出现拦住大家的去路。先第一次将二老打倒，无忌将大家带到万安寺塔顶。灭绝师太不愿意接受无忌的恩惠，力战玄冥二老，最终不敌被杀。张无忌要周芷若先行离去，自己留下来对付玄冥二老，这将是极其困难的一仗。胜利之后，明教与各大派前嫌尽释，大家以同心携力驱除鞑虏为共同目标。无忌记起与赵敏有约，便拜别大家一人回到喜来客栈去找赵敏。赵敏早已等候在此，二人约定时



间前往冰火岛寻找谢逊，此时两人听到峨嵋派的集合哨音，张无忌便与赵敏、小昭一同前往查看。

支线任务

四番僧： 进入绿柳山庄秘道第1层之后，在最左边往下层入口的上方遇到一名元刀兵，发生剧情，然后走至秘道第4层遇到4名番僧，打败刀、剑、杖、钹四番僧后得到鬼头刀。

物归原主： 无忌成人之后在少林寺山下城镇会看到4个丐帮弟子为难明空、明法两个小和尚，帮助两个和尚，到河岸地形打败丐帮弟子，回到城镇后两位小和尚跟无忌约在少林寺山腰见面。到少林寺山脚，又遇丐帮弟子报仇，再次到河岸地形战斗，胜利之后到少林寺山腰，明法请无忌把三寸断魂转交给丐帮，无忌会得到三寸断魂一支、汲水巾冠一顶。这之后到卢龙南镇将三寸断魂交给执法长老，无忌会得到玄武袍。

退隐侠士： 无忌成人之后在武当山下城镇遇到神秘剑客，对话之后神秘剑客消失。接着张无忌会在少林寺山下城镇再次遇到这位剑客，跟神秘剑客对话之后被他所伤。其后张无忌在昆仑山下城镇还能遇到这位剑客，最后在濠州城第4次遇到神秘剑客，对话之后张无忌得到独孤九剑剑谱、紫薇软剑、紫薇草履、紫薇长衫。

切磋武学： 反复进出少林寺藏经阁10次之后，会出现少林棍僧3人，与其对话选择"留下来"，与他们交手，战胜之后达摩堂主持会出现规劝无忌离开，仍然选择"留下来"，打赢老僧后得到大力金刚掌秘籍和达摩棍一根。

封印之刀： 张无忌和明教众人在少林寺罗汉像背后发现16字之后，到武当山下城镇跟傅富桥说话，傅富桥请无忌帮他到少林寺借取百辟宝刀，选择帮助他。然后在达摩堂内部神像右边的小宝塔附近找到百辟宝刀，回去找傅富桥说话，张无忌得到青龙剑。

清理门户： 张无忌和韦一笑在武当山分手后，在武当山下城镇遇到毛启西、江红，对话之后再到武当山山脚找到两人，战胜他们得到虎爪绝户手秘籍。

洪武野心： 张无忌在武当上医治好殷黎亭和俞岱岩的断骨，往大都城之前在汉水渡口南遇到反元义军3人，对话后到蝴蝶谷口看见徐达和朱元璋，跟朱元璋对话后得到阴阳袍。

为民除害： 离开明教圣地秘道后，到大都西城跟商人蔡生丰说话，之后到万安寺迷宫16楼打败元军千夫长，回去找蔡生丰可以得到獭尾龟背银带。注意在火烧万安寺之后就没法完成这个任务了。



金毛狮王终于现身了。



金花婆婆的真面目。



女人狠毒起来真可怕，周芷若这样的也不例外。



赵敏看问题的能力总是高出一筹。

六合高人： 张无忌医治好殷黎亭和俞岱岩的断骨之后，前往大都城南，在这里遇到六合高人，与他对话可以选择给他不同的金钱数——给3000金，老人会约无忌在跟太极有关系的地方见面，到武当山山腰遇到六合老人，对话后得到大风云飞掌秘籍；给5000金，老人会约无忌在跟太极有关系的地方见面，到武当山山脚遇到六合老人，老人约无忌在何足道战的山下见面，到昆仑山山腰找到六合老人，对话之后会得到灭剑秘籍、飘雪穿云掌秘籍、大风云飞掌秘籍；给1000金，不会发生任何事情。

西域商人： 来到大都城北后遇到西域商人，他问无忌要不要接受交换物品的买卖。这需要无忌手里先有一些道具。第1次跟他对话，可以用蒙古大刀和辟邪项链交换满天花雨秘籍；第2次在港口找到西域商人，对话后可以用太极剑、清风冠、五行靴、正气袍、虎骨10个跟他交换宝刀飞燕；第3次在昆仑山下城镇遇到西域商人，交谈后可以用紫薇草履、紫薇长衫交换得到白凤玉冠。

捉迷藏： 无忌在大都城东附近遇到小助子，小助子请求帮他找到玩捉迷藏的6个人。同意的话可以开始找，文子、莹子在大都北城，小斌在大都东城，小宴在大都西城，小宝在大都南城，沅沅在大都南城，所有的人都被找到之后，回到大都东城附近找小助子，得到收魂丹。

打猎： 到大都城东的药铺跟药店大夫对话，可以帮药店大夫去猎捕到大都城附近特有的毒蛇、雪原的狼和汉水渡口附近的熊身上被藏起的20支灵芝、15支何首乌、10朵醉仙灵芙，药材找齐之后回去找老板，张无忌得到活血丹、孔雀胆。

元兵兄弟： 进入万安寺迷宫救人之后，走到迷宫第2层最右边处听到范遥正要诛杀一名元兵，对话后得到一枚琉璃戒指。到迷宫第9层中间偏左处时，遇到范遥抓住一名弩兵，对话后将戒指给他，失去3500两，得到秘宝的情报。接着到14楼最南方，在楼梯处下方栏杆附近找到残剑天玑，此任务要在火烧万安寺之前完成。

行侠仗义： 万安寺大火后到大都西城的武器店，跟老板买下紫檀木剑，或是身上有紫檀木剑，店老板会请无忌帮忙到大都东城找书生。找到书生后他说到汉水渡口跟少林寺范围交界的河岸去寻找山贼，夺回武器店老板被劫的货物。到河岸地形打败特定的10名山贼后，山贼王会在河岸地形出现。打败山贼王后得到老板被抢的货物，回去大都西城找武器店老板，老板会送给无忌疾风刃。如果赵敏在队伍中，赵敏会给张无忌玄虚刀法。

东西永隔如参商

来到大都城城南，峨嵋派众弟子聚集在此，丁敏君指责周芷若不配做掌门。金花婆婆突然出现，原来她想要找


神秘的黄衣女子，一派高人风范。


好心有好报，六合老人的任务会告诉你这个道理。


谁能抵抗这样的柔情攻势呢？

灭绝师太再次较量，无奈灭绝师太已死。周芷若为了保护峨眉派弟子，担负起掌门的责任，愿意服下毒药随金花婆婆离开。赵敏察觉事有蹊跷，便决定与无忌跟随金花婆婆一同出海去找谢逊。来到港口，金花婆婆带着殷离和周芷若果然想要出海，赵敏早有安排，整个港口只剩下由战船改装的渔船，金花婆婆无奈，只好乘这艘船出海。金花婆婆命令船家将船驶向灵蛇岛，赵敏猜到金花婆婆已经将谢逊请到了灵蛇岛上，但此时丐帮陈友谅也来到这里抢夺屠龙刀。与金花婆婆对话后，回到船舱与船员交谈，然后找赵敏去寻找谢逊。灵蛇岛的山顶上，谢逊逐退丐帮众人后，金花婆婆欲借屠龙刀，但谢逊执意不肯，并问及无忌的事情。殷离告知张无忌已于多年前身亡，金花婆婆忽然对殷离出手，这时谢逊出手相救，张无忌忍不住出面与金花婆婆交战。打败金花婆婆，波斯的风云三使携圣火令前来，并命令谢逊杀死明教的叛徒金花婆婆。无忌出手打败风云三使，但金花婆婆却落入敌手。回到船上后与谢逊相认，此时波斯明教总教的追兵赶了上来，张无忌顾及周芷若安危前往船舱，准备搭小艇逃离。此时海上突然起了大雾，无忌等人逃离追杀。谢逊向大家提及往事，告诉大家金花婆婆的来历及明教与波斯的关系。不久后大雾散去，而波斯总教的十二宝树王赶至开炮攻击，谢逊将屠龙刀交予张无忌让他御敌。接着要打败常胜王与风云三使，并将常胜王俘获，谢逊以常胜王为条件要换回黛绮丝，但波斯明教黛绮丝是圣女身份。张无忌等人将常胜王释回后，总教又在船上安置炸药，无忌等人不慎落入圈套。小昭与黛绮丝商量过后，决定让小昭回到波斯总教出任新一任教主。船舱内，小昭道出一切实情，不得已和无忌依依惜别。

过了数日，无忌等人漂流到一座无人岛上，为了医治殷离，大家先下船去寻找伤药。在这里住宿一晚后，次日醒来，无忌发现赵敏与船竟然都已消失，殷离脸上被划了很多剑痕，很快不治身亡，倚天剑与屠龙刀同时不翼而飞。大家都中了十香软筋散的毒，一切表明是赵敏所为，无忌懊悔不已，决定要杀赵敏为殷离报仇。在岛上疗伤的日子里，无忌与周芷若定下婚约，数日后有船经过，这船竟是专门来接他们返回中原的。3人怀疑是赵敏的诡计，便叫船家将船驶向另一个地方，上岸后谢逊与周芷若将整船人杀光，并焚船灭迹。无忌虽然不忍，却无可奈何。靠岸后无忌让周芷若与谢逊住进旅店，自己则先行打探情报。前往安平镇，这里丐帮弟子云集，来到安平镇外的弥勒庙，丐帮众人在这里聚会，武当派的宋青书竟然也掺杂其中，不仅对无忌恶语相向，还好像有所阴谋。这时赵敏突然闯入，丐帮众人摆起阵式准备活捉赵敏，无忌出手打败陈友谅，带赵敏逃出。但对方阴谋未能听完，二人又悄悄潜回，赵敏发现墙边的大鼓，于是两人躲在大鼓里面偷听丐帮谈话。丐帮竟是想让宋青书给武当群侠下毒，无忌感觉事情重大，决定回去通报武当派众人。与赵敏一路赶往武当山，途中来到东北雪岭洞穴里躲避风雪。稍候武当派的宋远桥、俞莲舟、张松溪、殷梨亭4人竟然也来到这里，张无忌与赵敏孤男寡女同处一室，此时不便与4人相见，便往洞穴深处走去。不料竟然发现了莫声谷的尸体！此时武当四侠发现洞内有人，赵敏为了引开4人率先奔出，武当四侠紧紧跟随，无忌放心不下跟了上去。在东北雪岭发现身受重伤的赵敏，于是打算将她救离山谷。不料武当四侠去而复返，发现莫声谷遗体，无忌不得已打败了4人，但又不慎暴露了自己身份，武当四侠误会莫声谷是无忌所杀，幸好宋青书和陈友谅也来到这里，从他们的对话中得知真凶正是宋青书，而周芷若和谢逊落到了丐帮手中。无忌决定前往卢龙救出周芷若，将赵敏留于旅馆后一人前往卢龙南镇。经过长途跋涉后到达卢龙，在右下角的巨宅，无忌假扮为丐帮弟子潜入探听消息，在巨宅确定谢逊与周芷若确实落在了丐帮手里，无忌以明教教主身份找丐帮要人。进入巨宅，救下周芷若却没有见到谢逊，丐帮长老表示谢逊已经自行离去。打败陈友谅后与丐帮高手交战，要将他们都打倒后挟持丐帮帮主史火龙。正在僵持不下，一名黄衣美女带着前任帮主女儿史红石出现，并揭穿陈友谅的阴谋以及假史火龙的伪装。丐帮与明教之间的恩怨就此勾消，化敌为友。

支线任务

家传项链：在卢龙北镇跟王家康谈话，王家康请无忌帮他把被山贼抢走的家传项链找回。从卢龙北镇出发，到第7个平地村庄地图时打败山贼头目，取得家传项链。将项链交给王家康，无忌得到宝石项链、天龙麟甲。

救人如救火：在东北雪岭，听到宋青书说破

自己的奸计，宋远桥等4人愤怒离去。在此地遇到连管家、马夫老宋，选择帮助他们可以拿到两颗还魂丹，到大都城的客栈，将药交给神女秀莲，得到灵芝、人参。

武当秘药：丐帮大会后，到安平镇药品店跟老板说话，老板请无忌帮忙去找续心散，续心散是由镇风丸+烈火丹炼化而成，而镇风丸需要蛤粉+防风+鸡蛋炼化，烈火丹需要大蒜+鹿茸+月饼炼化。拿到续心散之后再去找老板，老板会送给无忌君子剑和淑女剑。

黄衫女子：卢龙丐帮大会后，黄衫女子离去，无忌在卢龙镇北遇到一位八袋长老张独正，他会告诉张无忌那位黄衫女子的下落。到弥勒佛庙那边找到黄衫女子，得到降龙十八掌秘籍和打狗棒秘籍。

天下英雄莫能当

无忌与芷若前往濠州城明教分舵，无忌孤身到大都城去打探谢逊的消息。不觉中走到当日与赵敏饮酒的地方，赫然发现赵敏竟然就在此处。二人正在情意绵绵之际，暗地里传来一声冷笑，原来周芷若一路跟来，为了不让周芷若伤心，无忌决定立刻与她成亲。在大宅院的婚礼上，群雄皆来道贺，但赵敏出现，以谢逊的头发逼无忌与她离去，周芷若打伤赵敏，婚礼就此被破坏。无忌来到卢龙北镇找到赵敏后，她告知无忌谢逊落入成昆之手。赵敏带无忌去救谢逊，来到平地地形却被兄长王保保拦住。无忌先打败神箭八骑和王保保，后打败玄冥二老，没逃多远遇上了汝阳王，赵敏则是以死相胁，汝阳王见留不住女儿，只好放两人离开。赵敏说出谢逊被困少林寺，于是二人赶往少林寺。

来到少林寺山脚下城镇，找到易三娘对话，二人暂住在易三娘家中，次日无忌与易三娘一起上少林寺，并混入少林寺中。来到达摩堂内部，无忌听到空闻与圆真的对话，得知少林要召开屠狮大会，张无忌跟踪圆真到达藏匿谢逊的枯蝉林，打算出手相救，却看到何太冲夫妇败在这里的3位老僧之手。圆真走后，无忌与三神僧交手，这一场战斗十分困难，打败三大神僧后说明事情经过，各派人士此刻发动偷袭，无忌想趁机救出谢逊，但谢逊为了弥补过去的过错坚决留下。三大神僧很快返回，告诉无忌他们会保护谢逊安全，不让圆真加害于他，无忌只好盘算等明教高手到达



濠州悔婚，引发二女争夫。



再战玄冥二老。



少林寺初会三大高僧。



数十年的恩怨，在谢逊的这一拳下了结。

之后再想办法。回到少林寺山脚，赵敏放心不下出来迎接，但回到城镇里才发觉易三娘夫妇已遭人杀害，如果赵敏不是出来找无忌，也必遭毒手。无忌发现五行旗的集合信号，便再度前往少林寺，没走多远见到厚土旗掌旗颜垣，得知明教高手都已到达。少林寺上举办屠狮大会，丐帮好汉作为明教的援手也来到会（大雄宝殿后院），在大会上丐帮传功长老正要公布成昆的奸谋，却遭人用暗器暗算。当暗器又至时掌钵长老及时拦下，空智则揪出幕后毒手空如，但被愤怒的掌钵长老一棒打死。这时峨嵋派众人来到，周芷若宣布已经和宋青书成亲，张无忌如遭雷击。此时赵敏与明教众人看穿圆真计谋，并公诸于众。知道真相的天下群雄决定采取擂台战来决定天下第一的名号，并拥有屠龙刀和裁决谢逊的能力。与空智对话后比武开始，无忌先赢了神秘剑客和山贼王两阵，宋青书下场用九阴白骨爪连杀丐帮两位长老，俞莲舟清理门户，下场将宋青书打成半死。周芷若出场后与殷梨亭交手，眼见她要用九阴白骨爪杀了殷梨亭，无忌出手相救，但他无法下杀手，反而被周芷若打成重伤。由于张无忌不愿出手伤害周芷若，于是宣布明教弃权，让周芷若成为武林至尊。当晚无忌自行疗伤之后前往西厢房拜访周芷若，希望通过救宋青书也让周芷若能救谢逊



看年纪，黄衣女子应该是杨过的曾孙女……

一命，周芷若不置可否。次日前往枯蝉林，无忌迎接三大神僧金刚伏魔圈的挑战。一场苦战后四人罢手，谢逊的生死最终让无忌来掌握，周芷若想要对谢逊下杀手，也被黄衣女子阻挡。就在众人欲离去时，谢逊识破藏匿于人群之中的成昆。成昆奸谋被揭破，只有和谢逊一决生死。谢逊取胜后当场自废武功，让有仇的人来自行报仇，峨嵋派一个女弟子想用暗器暗算谢逊，也被黄衣女子拦下。最终谢逊出家为僧，一切都圆满结束。

之后前往少林寺西厢房与丐帮长老商议，五行旗来报少林寺山下有5000元兵准备攻上山来。群雄团结一致打退了元兵的第一波攻击，并救助退回山上的峨嵋派弟子。断成两截的屠龙刀和倚天剑藏在宋青书身上，原来这两件兵器是被周芷若


枯蝉林中一切真相大白。


空闻大师所言极是。


周芷若的表白，早知如此，何必当初。


此后永享日日描眉之乐。

盗走的，烈火旗主辛然用鲜血将屠龙刀续接完好。是夜，无忌与赵敏来到枯蝉林，在地牢石墙上谢逊画有图画，上面记述了荒岛上周芷若盗刀剑的经过。当二人走出时，发现玄冥二老正在追杀周芷若，想要抢夺她从刀剑中得到的《九阴真经》。无忌出手与玄冥二老作最后的决战，终于取胜后，赵敏也趁乱从周芷若身上盗出《九阴真经》及《武穆遗书》。来到大雄宝殿，张无忌用《武穆遗书》里的兵法指挥群雄对抗元兵，在明教援军的支援下，两面夹击大败元军。庆功宴上无忌将《武穆遗书》赠给徐达，希望他用书中兵法驱逐元寇。

大事已了，群雄在大雄宝殿上相互辞别，峨嵋派贝锦仪也说出宋青书与周芷若并非夫妻之事。这时周芷若说她看到了鬼魂，要少林高僧帮忙超度亡魂。无忌心下牵挂赵敏，来到少林寺半山腰，见到一个熟悉女子的背影便追了上去，最终在罗汉堂看见那女子竟是殷离！无忌与周芷若一同去追殷离，来到枯蝉林，周芷若使用计策骗出了殷离，所有的事情都得以真相大白。尽管无忌选择了跟赵敏终老，但周芷若并不罢休，看来无忌还将继续幸福地烦恼下去。

支线任务

恩爱情侣： 无忌小时候必须在昆仑山后山触发过为关琳琳、郭青解穴救人的任务。到了濠州城时，如果赵敏在队伍中，找到关琳琳或郭青谈话，就会得到虎豹龙蛇丹。

灭门血债： 离开绿柳山庄之后，走到濠州城前的战场地形地图，在右上角帐篷附近会出现一位男子要求战斗。战斗胜利之后，张无忌有两个选择，一是放了他，结果剑客自裁身亡；二是杀了他，会再次与剑客战斗，剑客身亡。

真武七截阵： 打败王保保事件发生后，在少林寺山下城镇会遇到武当道长孙桓真，对话之后选择“接受”，会得到去武当山找张三丰的指示。一进入到紫霄殿内殿，张三丰会给无忌“真武七截阵”的试炼，无忌要挑战武当四侠，通过后，武当四侠会告诉无忌张三丰在他闭关的地方等待。到武当山后山的张三丰闭关处和张三丰说话，得到麒麟刀。

寻找失物： 张无忌第一次夜探少林找寻谢逊时，到少林寺东厢房跟小和尚智圆说话，智圆会请无忌帮他找寻紫檀念珠，在藏经阁1楼柱子底下找到后到大雄宝殿后院交给小和尚，智圆会送给无忌降龙棒。

七残剑任务： ①残剑瑶光：参考支线任务“商人万吉”；②残剑天玑：参考支线任务“元兵兄弟”；③残剑天权：在光明顶山脚下遇到辛志雄父子，会听到大漠有诡异的事发生。进入大漠后，大漠中的敌人全变成土骷髅，在从光明顶山脚进入大漠的第11张大漠地图打败嗜血土骷髅，此时从光明顶山脚进入大漠的第2张大漠地图上会出现一个土骷髅王，打败土骷髅王得到残剑天权；④残剑天璇：当身上拿到一把以上的残剑时，到武当山下城镇找曹公寿或是卢龙南镇找弓任廷说话，到乱石地形会遇到火骷髅。从卢龙镇出发第5张乱石地形地图、从武当山城镇出发第4张乱石地形地图都会遇到嗜血火骷髅，打败它后火骷髅王会在隔壁地图出现，打败火骷髅王得到残剑天璇；⑤残剑玉衡：身上有两把以上残剑之后，到少林寺山下城镇遇到白巽，或是在大都城北城遇到黄彪，对话之后选择“接受”会听到有关骷髅的情报，进入警戒区域会碰到金骷髅。从少林寺出发第6张地图、从大都城北城出发第5张警戒区域地图可遇到嗜血金骷髅。打败之后到从少林寺出发第3张地图、从大都城北城出发第8张警戒区域地图，打败金骷髅王得到残剑玉衡；⑥残剑开阳：身上有4把残剑之后，到汉水渡口北，遇到韦肇仁，对话选择“是”，会知道有水骷髅出现在附近的情报。进入河岸地形、河岸森林、河岸草原会遇上水骷髅兵，打败从少林寺出发的第1张河岸地形地图的嗜血水骷髅，然后到从武当山城镇出发的第1张河岸草原地图打败水骷髅王，得到残剑开阳；⑦残剑天枢：在死亡废墟找紫薇对话，他会告诉你森林废墟有骷髅出没的情报，在第4张森林废墟地图会找到嗜血木骷髅，打败嗜血木骷髅后再到第2张森林废墟地图打败木骷髅王，就会得到残剑天枢。

平靖除妖： 拿到7把残剑之后进入死亡废墟，死亡废墟挤满金、火、木、土、水骷髅和金、火、木、土、水五骷髅王，打败所有的骷髅王后，得到骷髅戒指和鬼神战靴。注意如果七把残剑成为宝剑就无法触发此任务了。

收集残剑： 在少林寺毁灭罗汉背后字迹的事件完成后，到武当山下城镇找残剑人谈话，残剑人要求无忌帮他找七把残剑，当天枢、天璇、天玑、天权、玉衡、开阳、瑶光七剑收集完备后，残剑人会把它们变成宝剑。P

2004年2月，《轩辕剑外传——苍之涛》终于和期待已久的玩家们见面了。这一次大宇并未将《苍之涛》制作成《轩辕剑肆》的外传，而是作为整个《轩辕剑》系列的外传推出，其气度和信心可见一斑。《苍之涛》沿用了《轩辕剑肆》的程序引擎，配以全新的宏大剧情，新增“木甲系统”，改良了“天书系统”。游戏中主角车芸及她的两个转世人物的命运都极为坎坷，众多不同时代、各怀理想的英雄人物在春秋时期聚会，为了实现历史的不同发展进程，在信念和实力之间展开了激烈的大碰撞。

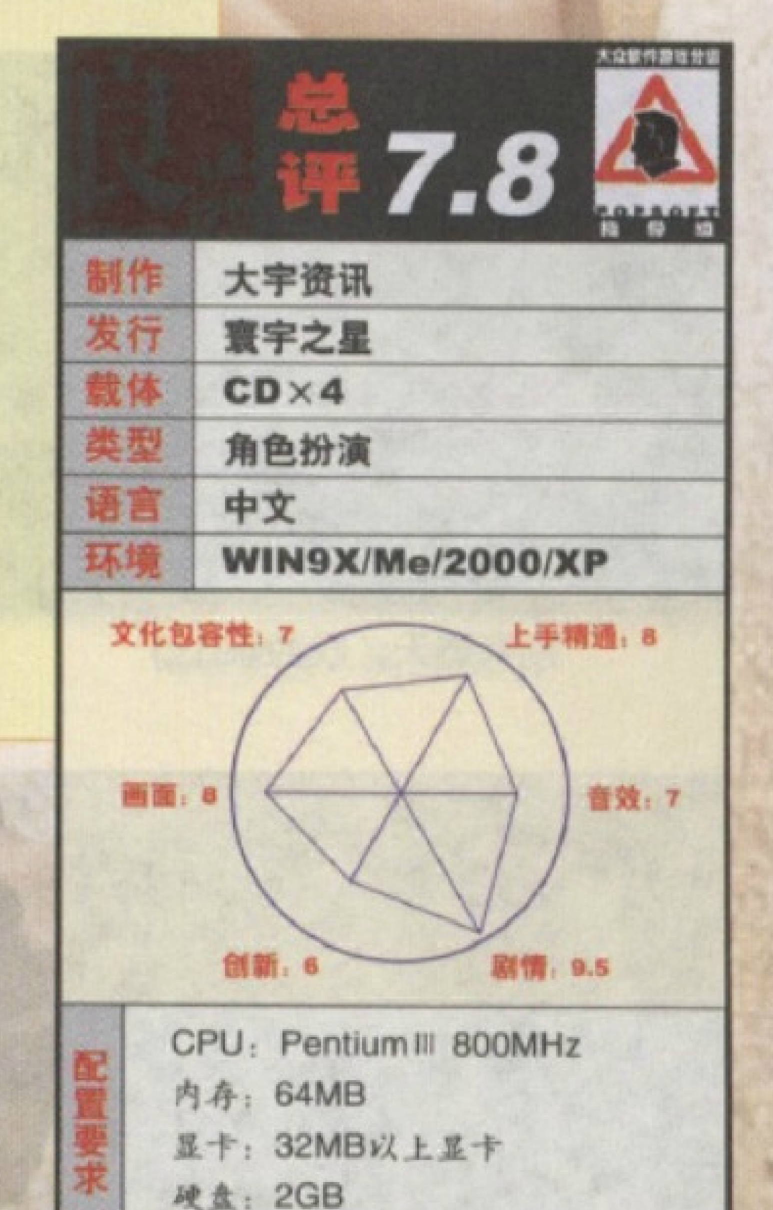


■晶合实验室 苍茫

“还不到该下雪的时节……竟下起了漫天大雪……当雪落尽之前……天下的命运将被我大秦决定……这是秦建元十九年……秦晋交界地……淝水……”

正史记载：前秦纪元十九年（公元383年），前秦与东晋在淝水为最终一统中原展开举世瞩目的决战，史称“淝水之战”。而经过惨烈战斗，国之垂垂的东晋一举击败强大的前秦，秦帝苻坚称霸中国的武功霸业终成镜花水月。

谁也不曾知道，在那个大雪纷飞的决战之日里，是谁，是什么力量，是什么因素直接导致了前秦的“风声鹤唳”和最后的溃败。史书中也绝少提到，其时的淝水之役里，举世无敌的前秦大军中，有一位手持青铜宝剑、脸戴青铜面具、摧城拔寨、所向披靡的神秘女将……



总评	7.8
制作	大宇资讯
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

配置要求
CPU：Pentium III 800MHz
内存：64MB
显卡：32MB以上显卡
硬盘：2GB

众将猿兮民心惶

时间的袖角悄然凝驻于公元前629年的春秋时期，大国晋的附属小邦令狐国。在城的木工房里，少女车芸正从一个恍然的梦中苏醒过来。她不安地望望四周，窗外宁静依然，但似乎弥漫着不安的气氛，只有自己的宠物——木甲兽“云狐”仍安详地躺在脚边。想到晋国即将攻打令狐国，而自己所掌握的木甲异术却不能为国效力，车芸不禁忧心如焚。自己来到都城向国君苦谏求告已经过去多日，而晋国大军日渐逼近，亡国之祸似乎不可避免。只要能回到祖居车氏故宅，找到祖父留下的木甲要术，便可极大增强云狐的作战能力，为抵抗外敌、保家卫国起到积极作用。

不多时令狐国军官带领下属走了进来，说车芸的要求已为国君所准许，即日便可启程前往车氏故宅。言谈间军官对当权者北宫氏愚忠已极，亦蔑称车氏木甲术为邪门之术，用之不合于王道，甚至会危及国家社稷，导致大祸。车芸尽管极力争辩，无奈人微言轻，少不更事，并无收效。



精诚所至，金石为开。



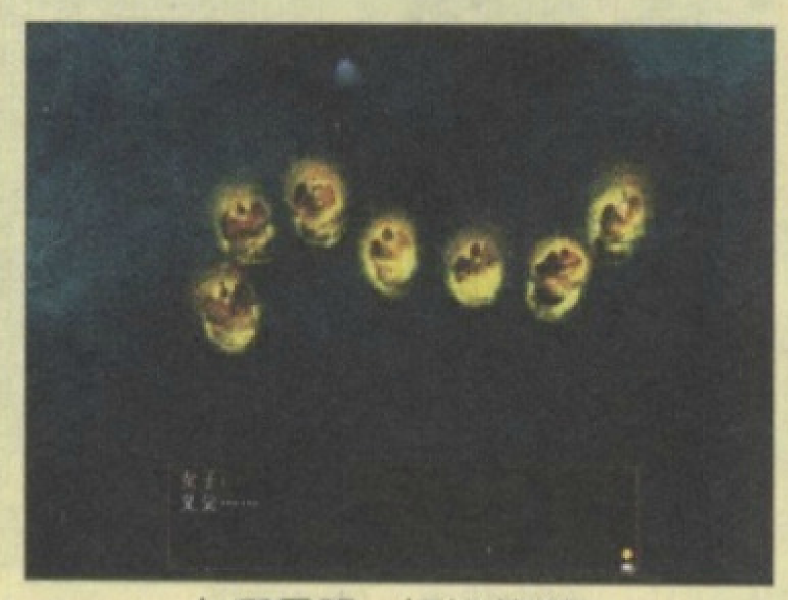
秘宝重圭，付与有缘。


奇峰翠野，风景怡人。


机关要地，特别留意。


别有洞天，叹为观止。


苍宏雄浑，诚心折服。


七曜星降，福祸莫测。

兔子宝箱：出门之前会遇到兔子宝箱，它会告知天书世界的详细情况，建议每次兔子出现时都去听它讲解游戏技巧。听过所有兔子介绍的游戏帮助（包括天书书吏对话中的选择），在DOMO水世界它会送给"好孩子奖状"，之后在朱雀结界与独目鬼的随机战斗中选择"给他奖状"，换取法宝"常转法轮"。

出门后来到都城内，只因晋国大军不日即将进犯，城内百姓无论军民均人心惶惑，动荡不安。来到警卫栅栏处向令狐国军官要出入车氏故宅的铜令符，军官将令符掷于地上，态度之恶劣让车芸气愤不已。其他军人对车芸及其木甲术都是冷嘲热讽，车芸辩驳不过，暗下决心：在老宅拿到爷爷留下的木甲要术让云狐提升力量之后，必将让众人刮目相待。

出城回到车氏废墟内离车氏老宅不远的竹林故居，只见竹清风雅，让人一扫烦忧，亡国之仇也消散不少。见过了苦心抚养自己长大的车氏老家臣端木爷，疾病缠身的端木老人正在为车芸的私自外出担心不已，看见车芸居然有了可自由出入故宅的铜令符，惊讶更甚，由此开始担心车芸修习木甲术的性质。由于祖父大夫车远苦心钻研木甲要术，遭到同朝为官的北宫氏诬罪，车氏一族均被赐死，只有车芸因年纪太幼被判肉刑，砍去了双脚，同时贬为奴隶，端木爷又上下打点，才得以赎回平民之身。看见车芸矢志要为家族平反而丝毫不知人心险恶，端木爷不由得十分感慨。眼见劝阻不了车芸，端木爷便告知进入木甲工房的方法。

车芸来到后山断崖树下，取出车氏玉玦，举首间仔细端详四周景色，回想起和被自己救助的一位大哥哥在此处相见的情形。神思间想到晋国大举来犯，于是赶紧返回故居，端木爷告知车芸使用车氏玉玦的方法，又提醒车芸注意工房内的木甲守卫。来到车氏老宅前，未曾想北宫大夫的侍卫狗仗人势，纵有国君的令符也不让通过，车芸无明火起，祭出云狐一顿好打，将他们赶跑。

进入老宅内，找到一处被水淹没的进口，在旁边的墙壁缺口上放入玉玦，进入木甲工房。内里庞大而宏伟的建筑让车芸惊叹不已，佩服之余想到逝世的祖父，不由得暗自垂泪。来到工房主体建筑的天井内，打开水力机关，拿到爷爷的遗著《木甲要术》：云狐的能力得到极大提升，从此车芸学会木甲术。

木甲系统：战斗中车芸是不参战的，她操纵云狐作战。云狐的大部分技能（即招数）依靠木甲技术点的积累学到。学会木甲要术后，车芸可以用木甲侦察术查看所有作战中遭遇的机关兽，从中获得木甲技术点，当然，也可以通过升级获得点数较多的技术点。当点数足够后点击画面中的珠子使之变成蓝色，每3颗珠子变色即可学会一项技能。鼠标指向每项技能时，都会出现相应说明，指向珠子时，都会出现激活变色所需技能点数。

来到木甲工房后段，发现先前取书的同时已经触发了木甲守卫（经历20次战斗），完成战斗后车芸信心十足地离开工房，满怀希冀直奔令狐国都城而去。

与此同时，楚国南部郊外的黔中之野，出现了7个身披铜甲，包围在光芒之中，排列成北斗七星的怪人。当他们发现有人在这个时代修筑意图改变历史因果的"五岳结阵"时，都是面色忧虑，心事重重，个别人眉头紧锁，似乎另有所思……

令狐国都城支线（不能在车芸从车氏故宅回到都城后再完成）：在街上帮助一个富家小姐不肯帮助的乞丐，然后在井旁再次遇到他，调查井，可得到100文钱和恩居图一；赠给伍奕解毒草治伤，得到神秘果；帮娥氏找小娥，得到灵神天药；和小宝等人玩"捉迷藏"，找到所有小孩后小云送给跌打药酒（或祥慧之书）。

车芸回到令狐国都城，城内已经鸡犬不宁。晋国大军在晋祭司“太辰宫九龙子”的压阵下长驱直入，兵临城下久矣，城内兵力异常吃紧。尽管如此，守军军官仍以北宫大夫所说车氏木甲术危害国家社稷为由，拒绝车芸的加入。车芸愤恨而又无奈，当下只好在城里寻找可以帮忙的机会。来到府衙门前，正看到独揽大权的北宫大夫在和闵大夫为了国君的安危争执不下，于是便远远在一旁偷听。后者眼见国之将亡，力主国君从以前修好的地道逃生，以避免亡国之命，北宫大夫却总以各种理由推三阻四。闵大夫恼怒北宫氏奸佞导致亡国，在见识了车芸木甲兽的威力后暗地里向车芸求助。车芸虽年幼尚不足以知国事，但为了车家的名誉，很愿意为国君效劳，奋勇下地道为国君探路。

捐弃生命赴沸汤

地道内昏暗曲折，不时有零星晋兵出现，车芸走不多时已感到不妙，回到出口正要回城向闵大夫报告，却发现闵大夫和众侍卫护卫着国君已经下了地道，原来令狐国都城在强大的晋军猛攻之下已告失守，生死关头闵大夫保护国君逃到了地道，而大夫北宫氏已投降晋人。国君后悔误用奸臣导致亡国，闵大夫请求车芸以木甲兽为国君开道，其余人随后跟上。

车芸带着云狐一路披荆斩棘，来到开阔处，忽听得后面喊杀声响起，原来晋人已经发现秘道，蜂拥追来，为国君断后的闵大夫和侍卫先后殉国。车芸敌住晋军先头部队救下国君，国君感激车氏和闵氏忠义，向车芸道歉。

陡然间一阵冷笑，晋国祭司太辰宫九龙子中的贰龙子率蛟祭司追到，见到车芸孤身保卫国君，又有机关兽护身，大感惊讶。车芸趁贰龙子轻敌之际将他们击败，国君见九龙子来到，惊惧之下彷徨起来。随即晋文公重耳的贴身女侍卫秦奴出现，对贰龙子说由她擒下车芸等人。待贰龙子离去后，秦奴即表明身份，自己是奉重耳之命来救国君脱难的，国君却优柔寡断，不敢轻信，反下令车芸击败秦奴（此战必败）。秦奴迫不得已只好击倒云狐，但为时已晚，其他九龙子已经来到，秦奴只能看着二人被带走。

车芸在令狐国土牢内受尽拷打，贰龙子因为她拥有云狐，始终认为她与神秘的“七曜使者”有脱不清的干系，于是再三逼问。深夜，太辰宫主郭偃偕同壹龙子和肆龙子来到，告之七曜使者已经开始四处破坏聚集晋国王霸之气的“五岳结阵”，西岳太华山结界已被摧毁，要贰龙子尽快逼车芸说出和七曜使者的“关系”。肆龙子在讯问过程中发现车芸正是以前自己蒙难时仗义救助的小妹子，于是借口车芸不禁拷打，已经神志恍惚，不便再度询问，心里却想着如何救她脱险。

车芸昏迷中听到有人呼唤，醒来一看，秦奴站在自己面前，言明受人之托，前来相救，而托付之人已经不在人世了。清醒后来到牢房外找到秦奴，秦奴判明形势后，竟然在牢房尽头开启了另一条秘道，带领车芸逃脱，车芸尽管满肚子疑问，也只得跟上。言谈间两人互通姓名，秦奴真名原叫嬴诗，来自秦国，晋国上下因为太辰宫卜出未来秦灭晋的卦象，对秦人都十分厌憎。而车芸的名字让嬴诗的心头涌上一股不知明的亲切感，她自己也说不清楚是因为什么。

肆龙子突然在秘道深处出现，看见嬴诗，两人心下十分惊讶。肆龙子愿意归还车芸的云狐，并以彩障壁法术向嬴诗讨教，嬴诗破阵后肆龙子信


老少童心，相知无间。


塞外秋色，风清草长。


银装素裹，瑞雪微岚。


恩居图五，便在此处！

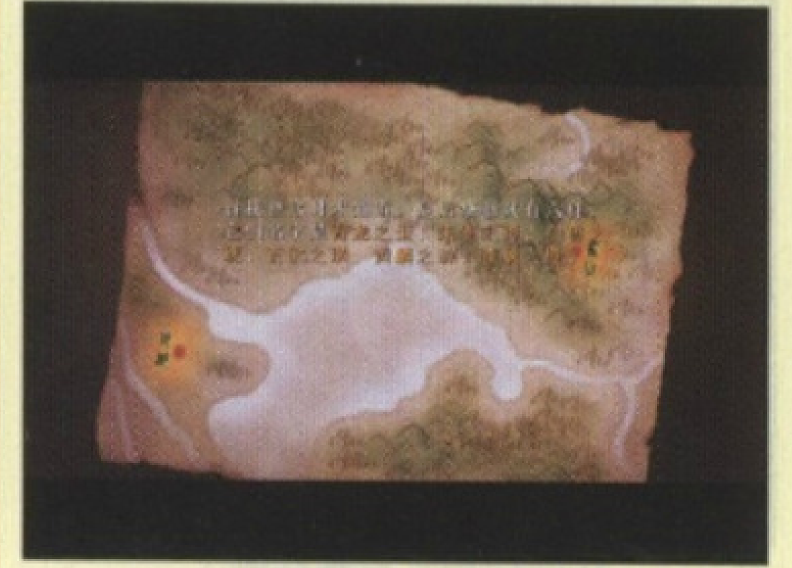

往昔岁月，风霜如刀。


年少义高，古道热肠。


交心相知，兄妹情重。


苍龙神界，太公陵墓。


睚眦怯阵，巾帼英勇。


夏后祭器，运决神州。

守诺言便放二人离去，车芸只觉得这个肆龙子自己好像似曾相识。好不容易来到密道尽头，阅读碑文之后得知该密道是令狐国以前的国君逃难所用。这时玖龙子出现要截下二人，将其击败后，车芸不堪刑罚痛苦和战斗的劳累，昏了过去。

醒来时已经身处自己取得玉玦的后山断崖处，原来断崖的山洞洞口便是秘道出口。嬴诗随后说是受令狐国君之托，营救车芸出难，而国君自己已被太辰宫主郭偃强迫服毒自尽，临死前他指点嬴诗找到秘道，营救车芸。在车芸恳求下，嬴诗答应和她一起下山去见端木爷。

来到竹林故居，车芸遍寻端木老人不见，正自疑惑，邻里长辈赶来告知，在令狐国都城沦陷之后，端木老人担心车芸安危，亲自前往寻找，却不幸被流矢重伤，当夜便过世了。国破之际闻此家亡噩耗，但见一抔新坟，寂寂黄幡，车芸不禁哀声痛哭。在嬴诗开导下，车芸同意前往晋国，她暗下决心，要为国君、闵大夫和端木爷做点什么。



双剑逢兮岁乡茫

曲沃乃是晋国大城，曾为晋国旧都，虽不比晋都绛城人口众多，但也民生富庶。来到曲沃城的晋侯离宫门前，得知晋侯重耳因为令狐国被灭，心中郁闷，携少量随从外出郊游散心去了，嬴诗对晋侯在安全上的疏忽大意很是不满，但也别无他法，只好和车芸先到市集上散心等候。来到食栈，嬴诗看到车芸依然愁眉不展，于是便让她去找面粉、鸡蛋、糖、麦子、油，让店家做麦饼给车芸尝鲜。

曲沃城支线（不能进入曲沃离宫后再完成）：帮助越文，选择"买下传家宝"，付出400文可得琥珀项链（速度+7、仙防+7）；选择"帮忙买药"，购买或直接付出灵神天药（之前在令狐国可得到1个），可得到云隐戒指（仙攻+10），大家可以自己衡量；和吕之白赌钱，可无限赌博；帮姜婆婆到药铺拿药，可得蜂王露，把蜂王露拿给姜婆婆，可得鹿茸膏；在曲沃跟药店内屋的小朋友对话至少20次，他向你收观看小狗表演的费用，付200文可得到恩居图二；在食栈和禽驼对话，他需要草药、消疲丸、还灵丹、解毒草，满足要求后得到舍利子；帮嬴诗找面粉、鸡蛋、糖、麦子、油，和戚戚、奕丰对话分别得到油和麦子，帮他们取回各自的信物，还可以得到一些东西；询问贾六直接得到白糖，问贾五要考你算术题，答案是11和65。答对后可得到鸡蛋和面粉。

晚上，车芸随嬴诗一起进宫觐见已经68岁的晋文公重耳。应嬴诗要求，车芸用一片神秘的竹筒将云狐放出，却沉下脸来，勒令重耳向她死去的亲人和已经灭亡的国家道歉。嬴诗误以为车芸有行刺之意，举手间将车芸击退，车芸悲愤无奈，重耳却表情沉重地向车芸道歉。车芸再次觐见重耳，重耳虽身为国君，实为大权旁落的傀儡，对无力阻止太辰宫以王道悖逆为由屠灭令狐国感到异常痛心。闲聊间重耳推崇仁德治国、和睦邦交，异常痛恨各国以"王道"为借口互相征讨，又惊讶于云狐的精巧，对车芸及其祖父的才能大为赞叹，并要车芸帮忙到地下藏冰室取一件对嬴诗非常重要的物事，说明这是送给嬴诗的礼物。

车芸取到盛有龟甲的木盒交给重耳后回房和嬴诗见面，不久嬴诗听到异常响动，警觉起来，说感觉不对，重耳出事了。两人前往宫殿途中被一个裹在红光里的黑衣铜甲男子挡住去路，嬴诗质问他是否为刺客，一个裹在白光里的同样装束女子出现，婉言解释重耳被刺并非他们所为，他们不能随便杀生，随后和男子一起消失。两人来到大殿，发现重耳已奄奄一息，倒在血泊之中。弥留之际重耳说刺杀行动是太辰宫九龙子所为，并将装着龟甲的木盒交给嬴诗，叫她到齐

国临淄找重耳年轻流亡时结识的朋友太史安，他学识渊博，通晓典籍，可以帮助解读龟甲上有关神器“青龙之圭”下落的古文字。嬴诗为自己未能尽职尽责而万分痛悔，重耳则温言安慰，然后淡然长逝。

公元前628年，晋文公六十八年，晋文公重耳被晋太辰宫九龙子所刺，薨于曲沃离宫……

嬴诗为了避开太辰宫人的耳目，决定绕道走太行山陉，从北方戎狄部落的势力范围前往东边的齐国。因为晋国境内多山，所以各山陉是晋国通往其他国家的天然隘口。两人来到太行山的滏口陉，一路上黄叶彩花，一派金秋美景，但山道内步步机关，嬴诗越发生疑，觉得这些布防严密的举措乃是太辰宫人故意所为。一路破解来到滏口陉出口，却发现有人以法术设置了极坚固的彩障之壁，嬴车二人穷一身之力都无法破阵，正自颓丧之际，彩障之壁忽然被人解开，迎面并肩走来一男一女。看到那位少女，嬴诗和车芸心里不约而同涌起了极为亲近的感觉。少女自我介绍名叫苻殷，是陪着自己的这位哥哥到北方去，看看他以前的故乡——一望无垠的大草原，只因为晋国太辰宫设置了不少阵法和结界封锁陉口，所以一路破解来到此处。少年并不开口说话，两人相互间只通过眼神交流想法。忽然少年看着自己和嬴诗手里都握着相同的绿锈斑驳的青铜长剑，神情惊讶。苻殷也吃了一惊，说道这两把剑是一样的。4人友善地交谈起来，并且相约攻破太行八陉的所有机关结界后，在太恒山麓相会。

嬴诗和车芸按照苻殷的指点来到井陉，只见山道进口被太辰祭司们施了法，浓雾遮盖着道路。要破解法术需要晋国的两件神器雾樽和风爵，但这两件宝贝已被游牧的戎狄部族掠走。

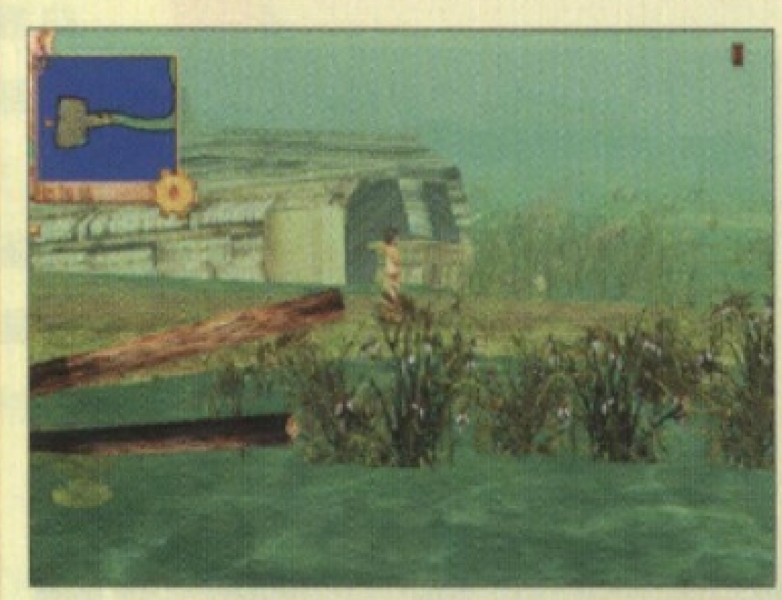
戎狄部落支线（到太恒山后不可返回）：在北狄部落，最右边有一个说老没人理他的家伙，跟他对话20次以上得到恩居图三；帮齐姜找回失散的狗，得到归神香；在狐戎部落，回答出卡娜的推理问题，答案是阿胖，得到恩居图四；帮兀真赶跑猴子，得到蜂王露3瓶；另外，恩居图五藏在晋驿右边的马厩和木桶重叠的角落里，鼠标放上去有手形。

向北来到北狄部落，只见游牧部族无论男女，均未受到礼仪教化，保持着极原始的风貌。找到北狄族长，说明自己能够破除山陉的法术，希望借法宝一用。击败北狄族勇士，通过族长的力量测试后拿到雾樽，破解井陉的法术后击败守护幻兽梼杌（火属性攻击效果不佳），归还雾樽，北狄族长会赠给玄冥戒。然后取道飞狐陉，这里同样有五彩毒风挡在入口，于是来到狐戎部落，根据族长手里的羊皮卷提示，在卡娜身边的晾衣杆下、荣太旁边的车子轮下、鄂青身后的箱子下依次找到剩下的3张羊皮卷，最后在术偃身旁的栅栏口找到法宝风爵，用它收化五彩毒风，然后在陉内击败守护幻兽混沌（除物理攻击外，任何属性攻击皆无效），归还风爵，狐戎族长会赠给句芒环。

解开结界后嬴诗和车芸来到太恒山顶，苻殷一行早已在此等候。众人在山顶只能看到四下里的茫茫白雪。少年微微惆怅，随即释怀，苻殷说少年心愿已了，认识了朋友胜过真正看到故乡的草原景色。四人一见如故，依依作别。嬴诗和车芸心中始终保有对苻殷的亲切感觉，只是为什么会这样，却谁也说不上来。



嬴车二人在齐国的泰山山麓游玩，半道遇见正在研究机关术的老人墨衡，墨衡本在等待旅伴，见车芸通晓机关术，又欣赏云狐做工精巧，一时兴起便和她交流，谈到投机处大生知音难逢之意，便向车芸传授了不少自己所学。随后两人来到齐都临淄。


云梦大泽，苍凉萧瑟。

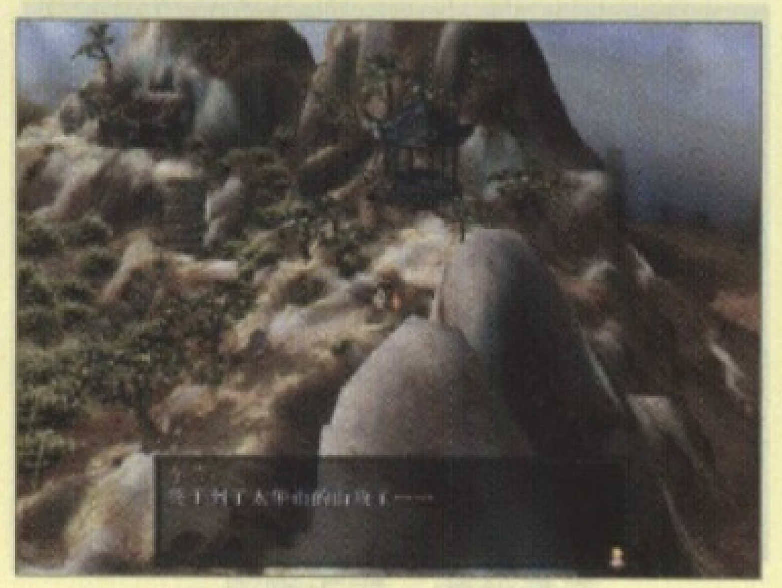

五岳结阵，灰飞烟灭。

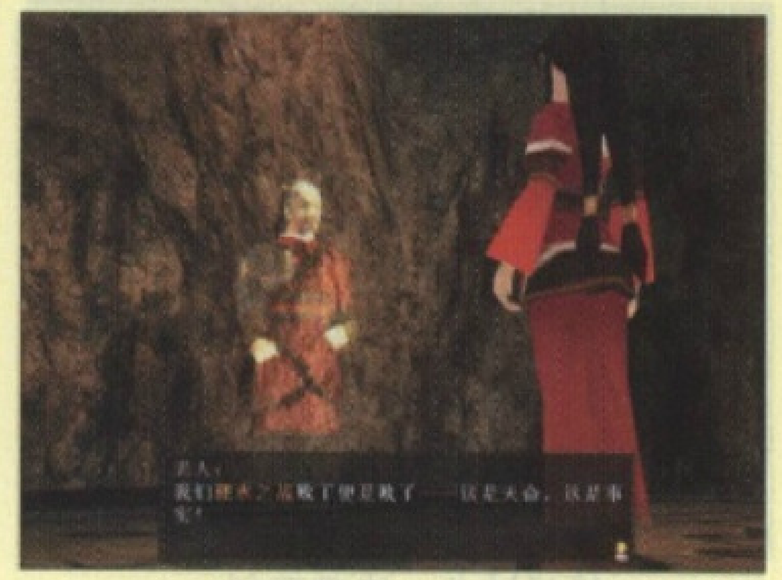

机关神龙，惨遭重创。


同床异梦，话不投机。


太室奇景，层峦叠嶂。


冤家路窄，寡不敌众。


太华山巅，风光无限。


重任在肩，殊非儿戏。


周穆王陵，天命所归。


三人同行，各怀异心。

临淄城支线（最后一次离开临淄后关闭）：花1000文向马扁（加起来不就是个“骗”字吗）购买（伪）投币式铠甲，之后和他对话，选择“大叔你该不会……”马扁会跑路，和车芸约定长阳城再见；之前在曲沃遇到的禽驼又再出现，向你要跌打药酒、地捻根、灵神天药、建木千叶结，找齐给他得到活灵芝；繁体版中向右方市场上开新老板花300文买微笑葱油饼，简体版中不用付钱，对话5次以上后直接点击菜摊，得到恩居图六；最后离开前和李虽对话，帮他带话到郢都；先不进临淄城，向右走来到龙脉小地图，白天可以拿到玉莲衣。

来到临淄太史安府上，太史安早已有所准备，向嬴诗坦言已经收到重耳书信及龟甲文字拓片，虽身为齐国太史官，但齐国国况每日愈下，加上面对老朋友的嘱托，仍然答应全力襄助。他将古周文字翻译给嬴诗，告知青龙之圭藏在封神台，但泰山与之罘山各有一座封神台，青龙之圭具体在哪里就不得而知了，嬴诗决定先到泰山查看。太辰宫的祭司悄悄尾随而至，将二人行踪报与九龙子。

先来到之罘山，山上早已荒弃，根本找不到上山的道路，只能作罢。来到泰山，发现镇守封神台的士卒似是中了法术，着了魔般一动不动。震惊之下两人急忙上山，途中击退了不少意欲拦截的太辰宫祭司。曲折来到山顶，发现封神台上竟然有巨大的青色光芒汇聚而成的诡异结界。嬴诗出于谨慎，告诫车芸不可进入，自己只身探察，却被吸入结界内。车芸担心之下也跟着进入结界。

苍龙界内是一个巨大的虚无空间，只有入口没有出口，建筑上到处装饰着精美的青龙图案。两人来到苍龙界中心，发现一个身穿黑袍，佩戴青铜盔甲的青年男子面对着一条光柱正在作法，他没空搭理嬴诗和车芸，放出雷兽阻拦二人。战胜雷兽后遇到了之前在泰山山麓和车芸切磋的老者墨衡，所不同的是他穿着黑袍，佩戴青铜盔甲，全身笼罩着暗黄色光芒。墨衡说他为了试试二人实力，故意把她们传送到苍龙界内部，并说他们一行人并不会滥伤无辜，请二人放心，至于自己的身份则不便表露。墨衡作法将她们送出苍龙界外，然后离去，封神台上的光芒也消失了。嬴诗联想到先前九龙子口中盛传的七曜使者，心中若有所悟。

两人带着一头雾水下山，半道上冤家路窄，与肆龙子在内的3名九龙子不期而遇。其余两人一口咬定嬴诗和车芸伙同七曜使者破坏了青龙结界，摆开架势便要擒拿二人。肆龙子力排众议要求嬴诗以信用作否定答复，然后让开道路给二人下山。

回到临淄，太史安告知他查阅过宫中典籍，证明青龙之圭并非在泰山，而应该在先周时期姜太公封神所用的之罘山封神台。真正的入口则在东海之滨的龙脉处，要等新月之夜退潮后入口才会出现。太史安又说有黑袍穿青铜盔甲之神人闯入王宫，询问青龙之圭的所在，嬴诗便猜到是七曜使者。出于个人原因和对车芸的爱护，嬴诗决定在新月之夜独自前往龙脉。深夜，车芸在朦胧中听到有人呼唤自己的小名，应答间身不由己，被吸入天书内的“桃源仙境”。

车芸茫然之中循着召唤她的声音来到一处空地，和戴着面具的肆龙子桓远之相见，车芸更肯定了她的直觉：桓远之便是她儿时救助过的大哥哥。故人相见，免不了百感交集……

多年以前，桓远之在前往晋国的路上遭受山岚，加之长期赶路体力不支，从山道上摔下，晕倒河边。年幼的车芸打水时见到，通知村人将他救回家中悉心照料。伤好后桓远之从所携天书的“桃源仙境”中找来质地绝佳的神木，助车芸制成云狐还有上好的义肢，车芸从此抛掉了拐杖。而此后桓远之进入太辰宫成为九龙子之一，令狐国战乱，他见到车芸被擒，于是设法相救，泰山事件也是他有意放人，车芸对他感激不尽。由于五岳结阵被七曜使者破坏，九龙子精锐悉

数赶来泰山维护，桓远之担心车芸再和嬴诗一起历险会惹来无妄之灾，因此将她强行带入天书内软禁。车芸极力反对，并愿意和桓远之的召唤兽比试，胜出后桓远之勉强不过，将车芸送出天书。

车芸回到现实发现嬴诗已经不在，连忙追了上去，终于在龙脉入口与嬴诗相见。进入龙脉，经过姜太公墓登上山顶的封神台，按照太史安所教方法取下八卦玉蝉，却不见机关生效。桓远之也随后赶到，说为了车芸安危愿帮助嬴诗找到青龙之圭，然后及早离去。嬴诗一直对桓远之全神戒备，于是车芸只得自己按照桓远之所授方法重新放置八卦玉蝉，然后在台中央念动咒语，3人来到真正的青龙之间。嬴诗顺利找到了一直志在必得的青龙之圭。

面对着除去面具的桓远之，嬴诗对这张俊秀的面孔产生了强烈而又熟悉的感觉，似远实近、亦幻亦真的感觉，却是何等的震动人心……

离开封神台后桓远之担心自己私自外出过久，太辰宫人会有所怀疑，于是匆匆告辞。二人回到临淄太史府外，嬴诗察觉到情况不妙。果然，太辰宫第一高手壹龙子睚眦早已来到，先拿住了桓远之，又在太史安府上设局。车嬴二人陷入苦斗，眼看不支时（此战必败）受伤的桓远之突然背后出手，偷袭睚眦（进入第二次战斗），后者重伤之下无力支撑，仓皇逃走。



临淄一役后，桓远之无法再回到太辰宫，在车芸苦求下，嬴诗尽管戒备之心难除，也勉强同意和他同行。桓远之依靠自身学识查到嬴诗一直要寻找的夏后祭器分别为青龙之圭、朱雀之璋、白兽之琥、玄武之璜、黄麟之琮、苍螭之璧，而朱雀之璋远在南楚之地，嬴诗决定前往楚国寻找。太史安赠给通驿竹牌后，3人顺利前往楚都郢都。

郢都支线（离开郢都前往云梦泽后关闭）：到达郢都后找李眉，转交李虽口信，得到雪肌冰鲍；琳儿的木工玩具坏了，帮忙修理好后获得100点技术点；在杂货药品店三遇禽驼，他需要金创药、蜂王露、归神香、破元仙露，找齐后可得到祥慧之书；在武防店旁的屋内，主人彭尼想看云梦鱼民、河伯、化蛇、云梦仙女，在云梦泽收伏后带回给他看，得到轮回盘；找彭尼身后的小孩文轩，一直对话至少10次以上，得到恩居图七；在客栈见到小猫咪，对话后得知DOMO水世界；出郢都城后，在正对着郢都城门的大地图（注意，是大地图）的海角突出处进入DOMO水世界，进去之前记得先存盘，切记！

以下是笔者在DOMO世界中记录下的人和事：

阿元：之前买到投币式铠甲，他让你


此处直达DOMO工作室。



华清之池，天外仙境。


绿夏之岛，飞泉泼碧。


饕餮神兽，仰之如山。


严冬之岛，封银盖玉。


剑拔弩张，狐视眈眈。


秋实之岛，碎金遍地。


猪猡公园，从此无言。

去长阳城打击盗版，但至今不知除了《轩辕剑网络版》外，哪里还出现过长阳城，之后才给真正的投币式铠甲；阿福：对话后给阿福草药；小栗子：集齐8张恩居图会给你看一段有趣的录像；提款机：对话时选“有黑色特质”，之后可用仙防换钱，每次1000钱；阿良和小罗均无任务；小猫咪：和小狐狸对话，得知资料不见了，回客栈转告小猫咪，它请你帮找出遗失的草稿（假车芸），地点是郢都、楚驿、秦驿、雍城、秦宫大道5个地方中的一个，它自己则回到DOMO水世界等候。在秦宫大道右边一个站着不动的侍卫后方找到“假车芸”，拿回DOMO水世界，得到一件衣服，可以变装；小纤宜：拼图，20秒内完成得拟猫靴（速度+100），超过20秒得奔雷靴或其它装备；隐形伦：问你用的是不是盗版，答错了将被逐出水世界。答案分别是“隐形伦的画像”、“人物关系”、“离”、“姓李的人”，最后奖励选“三个全要”。奖品有4组，可自行用存盘大法选择；湿砍：游泳过关强化鼠锤，用空格键和回车键可加快频率，练满后每敲一次键盘打掉20点血；凯特：在水世界找3条鱼，得跌打药酒、草药和500钱；蔡魔头：猜拳赢他得900钱；乌骨鸡：给他安全帽（秦驿宝箱内获得），换投射木甲兵制作方法；小海马：选“动画超棒”，加满血，选“心痛的感觉”则花5000钱买一个草药；骨头鱼：给他需要的药品，第一次换七合龙爪花，第二次换蟠桃果；钢盔：造出清单上的机关给他，得12 400钱；小熊：选“绝不可以”，再给他柔软精（从云梦泽敌人身上偷到），学得“熊的爆发力（车芸绝技）”；大毛兽：暂无任务（很遗憾，必须在什么地方发现过他才能触发，笔者一直没有发现）；苍蝇郭炳宏：完成所有人的要求会给你DOMO令牌（战斗中使用，我方数值全满并且给予敌方重大伤害，但实际效果不能让人满意）；小狐狸：玩默契游戏。第一次玩的时候就能全对，小狐狸会送给你“飞飞”（适用于天书内，建筑属性极高，和《轩辕剑肆》的“肥肥”类似），并开启转生台，在天书内建造，然后可用封印之蛋召唤打过的怪物，包括部分Boss。以下是可召唤的怪物：

1个蛋：贪食鬼、人面鸟、木甲方阵、木甲龟、鼓虫机、蝙蝠、鹰、猿猴、迷眩妖瞳、熊、泥翁等；

2个蛋：令狐守卫甲、令狐守卫乙、晋兵甲、晋兵乙、晋兵队长、流民、怨魂、蓝狼、机关高拐、方阵机关人、机关方阵、嗜人毒花、长颈鬼、僵尸、小青磷鬼、蜘蛛、强盗、机关刀车、机关蜘蛛、树精、机关陀螺、镰首鸟等；

3个蛋：狄人女、狄人男、山魈、蛇女、妖火天神、无头鬼、水菩萨、飞头蛮、大刀小妖、蛊使、人虎、凶暴的母熊、鸮等；

4个蛋：青猿、大青磷鬼；

9个蛋：混沌、梼杌；

10个蛋：雷神、机关龙神、白虎、白熊、饕餮、白猿；

11个蛋：幻影踏弩、幻影秦皇；

12个蛋：幻影巨雷。

来到郢都近郊，与百姓闲谈，楚民因为晋对楚的恩将仇报与城濮之战中楚国的落败仍然耿耿于怀。殊不知晋文公重耳实无权柄，有心阻止战事，苦劝晋军先退三舍之地，再行开战，怎奈太辰宫九龙子以法术襄助，晋国即便让步仍不可避免大胜。之后众人发现内城门紧锁，来到王宫侍卫佐伯甫家中询问，方得知日前楚王宫殿内陡现黑袍青甲的天神，刀枪不入，厉声追问朱雀之璋的下落。楚王烦怒，下令城门禁闭。嬴车二女跑断了腿也探听不到再多消息，桓远之思前想后，决定利用楚王昧求长生的痴心，冒充仙使进宫打听。楚王受宠若惊，禁不住桓远之诱之以利，三言两语便说出“天神”已从宫中藏典得知朱雀之璋藏于云梦大泽。

天书建筑高数值怪物一览：泥

翁、晋兵甲、晋兵乙、晋兵队长、强盗、狄人女、狄人男、妖火天神、水菩萨、英招、独目鬼、楚兵队长、楚兵将军、云梦鱼民、化蛇、云梦仙女、秦兵队长、秦兵将军、混沌、梼杌、白虎、白熊、饕餮、白猿、九尾天狐、银神兵、阿修罗、刑天等。

天书系统做了简化修改，任何建筑除了转生台要在DOMO水世界开启外，其他都可以直接建造。天书在游戏故事发展中会经历3次升级，每次升级后都会增加可以炼化的新物品。

一行人来到云梦泽遍寻不遇，桓远之提示说七曜使者有可能已将朱雀之璋取走，而霍山的南岳朱雀结界离此不远，七曜使者估计会顺道去破坏设在那里的五岳结阵，不如赶去霍山一探究竟。来到霍山，发现守护朱雀结界的九龙子和众祭司或死或伤，桓远之惊恐之下询问受伤的师弟，才知道七曜使者已经先行来到，随便就击溃众人，然后进入了结界。3人正要跟进，却被阴森森等候多时的伍龙子蒲牢拦住，蒲牢愤恨桓远之来到太辰宫后得到郭偃恩宠，自己和陆龙子霸下、柒龙子狴犴、捌龙子狻猊组成的“戎山四巫神”均风光不再，又兼桓远之以一己之辞说动太辰宫上下建造“五岳结阵”，太辰宫上下为守护结阵兴师动众，狼狈不堪，而桓远之却坐享其成。于是他听任七曜使者进入朱雀界，就是为了让桓远之的理想功败垂成。3人不再客气，直接将他“按倒”。蒲牢战败后恶语离间3人之间的关系，然后遁去，本就信任不过桓远之的嬴诗对他戒备更重。

进入朱雀界，遍寻七曜使者不遇，只在结界中心遇到了等候已久的机关龙。战斗胜利后发现朱雀结界已毁于一旦，而重建五岳结阵要等60年后，还要500童女的鲜血。桓远之哀叹天命不归之余，心灰意冷。他和壹龙子睚眦师徒在临淄上演苦肉计，就是为了接近嬴车二人，查看她们是否会危及太辰宫和自己的计划。而今已无留下来的必要，于是决定返回太辰宫。嬴诗对他本来就有所顾忌，两人各有各的想法和立场，无论车芸如何调解，均话不投机，3人在霍山闹了个不欢而散。车芸经事不多，头一次见到如此勾心斗角的局面，心中大为迷惘。

车芸郁闷地回到郢都，忽然听到了熟悉的萧声，欣喜之下四处张望，发现桓远之正在桥头吹萧，过去和他对话，岂知被“桓远之”当场击倒，原来陆龙子霸下变化成桓远之的模样，引车芸入局。戎山四巫神对桓远之怀愤久矣，而今机会大好，便设下圈套，挟私报复，而嬴诗在车芸蒙难之际心里起了不祥感应，于是折回。

桓远之抱着一线希望赶回中岳太室山，看见中岳黄麟结界果然已毁，心头黯淡。而一向和自己交好的玖龙子嘲风和叁龙子螭吻上得山来，透露戎山四巫神已擒下车芸，在半山腰等候，而睚眦对桓远之临淄之后的做法极为不满，正要到太室山



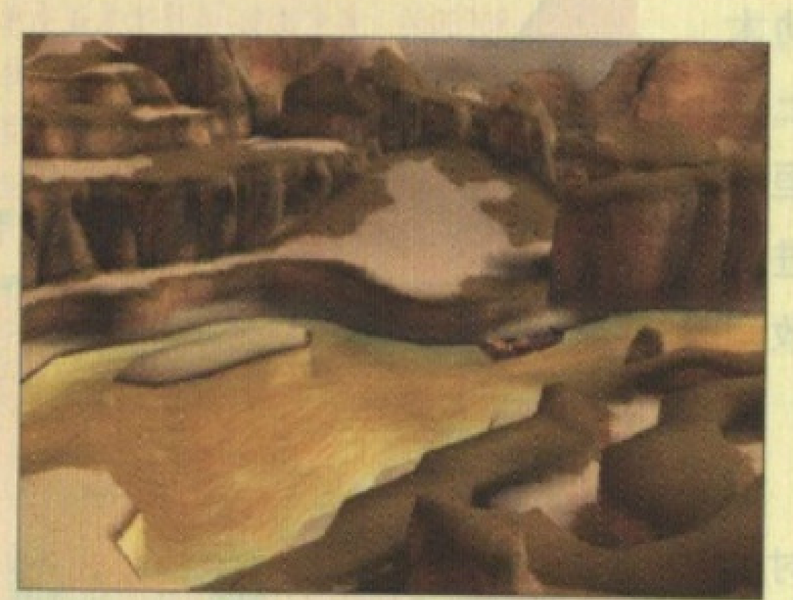
七重天外，混沌无序。



峭山之战，人间地狱。



七曜会聚，正邪难分。


黄河峡谷，杀机重重。


国仇家恨，深晦回忆。


桃源仙境，得传神技。


瞒天过海，无照越境。


华夏夷狄，见解对立。

来问罪。尽管局势大危，桓远之仍决定独自下山放走车芸，他祭出天书法术定住狴犴和狻猊，便要放车芸逃生，但蒲牢和霸下阴魂不散地出现，意图擒住二人邀功。桓远之气往上冲，和车芸痛击两个小人，蒲牢和霸下不敌，狼狈逃窜。桓远之让车芸逃命，岂料车芸在山脚被赶到的睚眦拿下。桓远之此时才如梦初醒，在临淄的苦肉计竟然是宫主郭偃和睚眦对他猜疑甚重的情况下设计的局中之局。纵使他携天书要术从千年之后的晋国（东晋）回到春秋，助太辰宫称霸天下，晋国横行华夏，但修筑五岳结阵引起和七曜使者的冲突，让太辰宫实力大损，桓远之又公然襄助敌对的嬴诗和车芸，使得部分九龙子猜疑纷纷，睚眦也不敢再信任他。念及师徒情分，睚眦仍愿在他亲手杀掉车芸后重修旧好，桓远之宁死不从，睚眦遂下令戎山四巫神处死二人，自己带领余下弟子离去。桓远之好汉不敌人多，力竭而晕。

桓远之意识恢复时车芸和嬴诗已在身旁，车芸说嬴诗尾随来到太室山，出手解决了戎山四巫神。而嬴诗一人之力如何能对抗4名九龙子，桓远之百思不得其解。3人虽然重新走到一起，终究是迫于形势，嬴诗尽管因为桓远之救助车芸而对他尽释前嫌，但自己使命在身，内心深处便不得已有所保留。

取道崤山之后，秦都雍城遥遥在望。进入雍城之前，嬴诗出于个人原因要前往太华山短暂逗留，车桓二人随同前往。在太华山的周穆王陵内，嬴诗独自安顿了青龙之圭，向自己的爷爷——千年后的前秦丞相慕容垂的灵魂倾吐心声。原来嬴诗为鲜卑族人，来自千年后的前秦，是车芸在那个时代的转世。在她所处的时空中，前秦拥有天下无敌的实力，帝王苻坚神勇睿智，却在淝水之战被积弱的东晋击败，祖父慕容垂也死于兵乱。她得到一位留侯夫人的帮助（即《轩辕剑肆》中的桑纹锦），借助上古神器昆仑镜的力量回到春秋，就是要搜集6件夏后祭器中的任意3件，进入昊天界，然后直接改变操控时空进程的太一之轮上的记录，从而改写历史。嬴诗因看到桓远之一如梦中所见，全力维护前世的自己，心存感激。但使命在身，身处大事和小节的矛盾冲突中不能解脱，尤为困苦。慕容垂倒是达观知命，指点嬴诗凡事但求尽力，无愧于心，运势所昭，既知天命，惟尽人事便可。



3人下得山来进入雍城，秦处西陲，但秦王穆公励精图治，又重用贤臣百里奚，使得国力强盛，都城人民生活丰足。

雍城支线： 最后一次遇到禽驼，他需要鹿茸膏、千年参心丹、仙炉灰、轮回盘，得到活骨灵药。之后再对话，他会送给七爪龙合花、蟠桃果；客栈旁的霍宅中的霍子郎喜欢水琳，写了信请你帮忙送到百里奚家旁的水宅给水琳，来回送信两趟，获得九命猫脑浆，再回去找水琳，获得神秘果；霍宅中的霍子茂要做麦饼，需要鸡蛋，到市集找黄心，需要麦子和糖来换，找到林香，需要面粉来换，找明成要糖，需要油来换，和王希对话即取得面粉，花20文钱可向史坚买到油，把鸡蛋给霍子茂，得到灵神天药、跌打药酒、地捻根各5份；跟大善多对话几次，他会感谢你一路上的善举，送给活骨灵药、神木精元、不老泉水；在霍宅旁边的水缸处点击水缸，会触发毛小明诬陷车芸偷钱事件，4份私房钱分别藏在小明面前的水缸里、集市上猪肉贩子附近的桶里、禽驼身后的箩筐里、文宅文琳床边的枕头周围，最后会得到恩居图八；冬之岛敌人身上盗得物品：白虎身上有法宝“四非真面”，白猿有法宝“青莲心灯”，雪女之瓶有“九命猫脑浆”；春之岛敌人身上盗得物品：古木机巨人身上有“神木精元”。


火神狰狞，毫不畏惧。


真相大白，命运公开。

嬴诗言明自己因相识公主弄玉，秦穆公爱惜其才华出众，将她收为义女，赐以嬴姓。桓远之联想到相关历史，心中开始对嬴诗有所疑虑。嬴诗进宫觐见秦穆公，谈到重耳之死。两人都是心下唏嘘。秦穆公有意向晋用兵，而百里奚因此反对，两人意见相左，当臣子的于是称病不出。3人来到百里奚家中问安，百里奚也提到白兽之琥被姜太公存放于秦国西边的昆仑界，奇怪的是入口却在离雍城不远的陈宝祭庙。

答谢了百里奚之后3人前往陈宝祭庙查看，发现暗门上已残留下人手触摸的痕迹。大伙赶紧入内，紧随在后的太辰宫祭司也纷纷赶到，准备一网打尽。来到昆仑界内的华池之台，桓远之通过碑文了解到白兽之璜被姜太公放在七重天内，好奇之下开始考虑夏后祭器的用途，嬴诗始终闭口不提。于是3人尝试用本身力量直接前往七重天，结果毫不见效，只好老老实实前往四季岛，寻找春夏秋东4颗节令石，分别放在对应的祭坛上，方可登上七重天。四季岛风景秀美，云淡风清，不愧是天外仙境。其中在夏之岛要击败神兽饕餮，在冬之岛要和神兽三兄弟轮流比试。白熊偏重物理攻击，白虎擅长法术攻击，而白猿什么都会但都不强，只要合理分配对战角色就可轻易通过。其余的春之岛和秋之岛只要走过迷宫便可拿到节令石。春之岛有属性攻击无效的一般魔物“石怪”，秋之岛有大象，可以收入天书学到“万象狂奔”的奇术，还有暴龙，就是《猪猡公园》里“哈——哈——”追着小朋友乱咬的那一种（不懂的朋友请去看“凌凌漆”）。

与此同时，睚眦率领门徒也来到华池之台，却遇上了从七重天取得白兽之璜准备离开的七曜之使中的月曜使者檀越之。檀越之因为在七重天被昆仑镜映射内心世界，不能控制自己的情绪，在遭受太辰宫人众攻击后大开杀戒，一时间宁静安详的华池之台成为杀戮地狱……

桓远之等人搜集到4颗节令石后返回，看见了一片惨象，桓远之哀伤之下沉默不语，车芸留下来陪伴他，而嬴诗独自前往七重天。车芸始终放心不下嬴诗，不久也登上七重天。在七重天上并无白兽之璜，两人见到的都是檀越之心里的恐怖回忆，并被迫先后与幻影踏弩、幻影秦始皇、幻影巨雷交战（巨雷一战必败），筋疲力尽时桓远之赶到，用天书法术解除了幻影。

檀越之取得白兽之璜后，有感于少时命运多舛，而此次背负的使命又约束了自己现在的理想，与相恋的水曜使者慕舆柔交谈，将其说服，决定违背任务，依靠夏后祭器在当今时代重新创立属于自己的理想国家。二人联合对秦人切齿痛恨的火曜使者栾提炽，对其他伙伴只字不提自己的想法，便开始算计秦国。

3人空手而归，回到雍城，听说秦国已经对晋国用兵。而崤山一战，晋国太辰宫人才凋零，本是必胜之局，秦军却大败，百里奚之子、秦军统帅百里孟明等少数将领被俘。桓远之从历史得知百里孟明必能逃出晋国，而且会从崤山回秦，于是车芸一行准备船只，前往崤山黄河峡谷故道接应，击退晋国追兵后将百里孟明接回雍城。百里孟明告知当时战况是因为七曜使者的介入，檀越之和慕舆柔堵住了崤山峡谷，栾提炽便血手屠戮秦军，包括自己在内的少数人因为慕舆柔心怀仁念而生还。众人议论纷纷，却始终不知七曜使者最终目的所为何事。


选择艰难，迷惘纷乱。


苻殷援手，嬴诗克敌。


螳螂捕蝉，黄雀在后。


时空门开，昊天界现。


祸起萧墙，手足相残。

距离通往太一之轮的昊天界开启的日子所剩无几，嬴诗不能再忍受找不到夏后祭器的事实，把桓车二人安排在客栈后决定自己单独行事。桓远之和车芸在百里奚处得到嬴诗留下的书简，得悉她会先去太华山，于是便上山寻找。遍寻太华山不见嬴诗之后，车芸问起桓远之的身世。原来和嬴诗同一年代，不同时空的桓远之是东晋子民，也因为在自己所处的时代中，东晋淝水大战惨败于前秦，自己被嬴诗轻易打倒，眼见华夏正统成为夷狄子民，也是心有不甘，避祸时机缘巧合进入陶渊明所述的桃花源（即天书中的桃源仙境），蒙操纵机关人出现的姬鹏大王传授天书竹简，于是来到云中界，瞒着云中界主人犀衍，利用昆仑镜也回到春秋，矢志要通过五岳结阵间接改写太一之轮，以晋克秦。而桓远之却不知夏后祭器的妙用，看到车芸，桓远之想到了丧生于兵火之下的小妹子，亲近之情油然而生，两人一起到太华山顶观赏风景。

来到山顶，桓远之有感于家国之悲，壮志不酬。土曜使者墨衡携带机关穷奇出现，再度和车芸切磋。获胜后将穷奇赠与车芸，驳斥桓远之对于夷狄的歧视和对华夏正统的盲从，并承诺回去后调查太辰宫人在昆仑界被杀之事。桓远之听闻说教，大为迷惘。车芸此时预感嬴诗遭遇不测，桓远之为其卜卦，一看结果，竟是个死卦！

差不多同一时间，秦穆公与臣子正在争论二度对晋用兵的可能，忽见栾提炽出现，赤焰暴长间烧杀众多大臣和侍卫，还要加害穆公，穆公得知子孙将来一统天下，欣喜之下慷慨就戮，回到宫中的嬴诗及时上前护卫，结果不敌，被栾提炽烧死，随后檀越之来到，将栾提炽带走。

车芸闻此噩耗，悲痛莫名，终日哀哭，连整理嬴诗的遗物都不愿意，生怕触景生情，再添伤心。桓远之劝阻不下，只好独自在秦宫内整理嬴诗遗物，当看到慕容垂留给嬴诗的书简，醒悟嬴诗的目的和自己相同，只是方法更为直接有效，立时惊怒交迸。而车芸在庭院里遇到再次前来格杀秦穆公的栾提炽，便要为嬴诗讨回公道，桓远之也出现襄助。击败栾提炽后日曜使者项楚、金曜使者拓跋渊、木曜使者苻殷、土曜使者墨衡出现，制止栾提炽暴行。而金曜使者拓跋渊、木曜使者苻殷正是车芸和嬴诗在太行山结识的情侣。项楚斥责栾提炽滥伤无辜，后者羞惭无地。

慕容诗（嬴诗）在黄泉路上得到前秦帝王苻坚指点，从阴间还阳，发现自己身处伏羲宫殿，苻殷等七曜使者以仙术“天女白玉轮”使她复活，向慕容诗道歉的同时说明首领项楚有事相求。慕容诗找到墨衡，老人带她前往昊天界会晤项楚，而一旁的桓远之已经认出项楚乃是后世的前秦帝王苻坚，想到或许还有机会实现自己的理想，当下心事重重，并不理会慕容诗和车芸。

在昊天泽见到项楚，项楚说明太一之轮乃是主宰天地宇宙生息运行的中枢，只因桓远之回到春秋，以五岳结阵影响太一之轮运行，意图改写固有的前秦克东晋的历史，七曜使者受云中界主人犀衍所托，前来破坏五岳结阵并封印太一之轮，以避免他人再次胡乱改动历史正常运行，影响人间和云中界的谐律统一。历史的本来面貌就是前秦克东晋，由帝王苻坚创造人人幸福的永久黄金盛世，所以项楚安慰慕容诗，让她不必担心。但意外发生了：檀越之害怕完成任务后全部七曜使者都将死去，又见自己在春秋时期违禁大开杀戒，却未受命运轮回惩罚，便大着胆子要创造理想国，改变将来始皇帝嬴政统一中国后，为扩张版图带给世人的无尽涂炭。他伙同慕舆柔盗取了已有的4件夏后祭器中的3件，提前赶赴昊天界，准备修改太一之轮。而项楚等人只有依靠慕容诗手头的2件祭器，才能也前往昊天界，阻止檀越之疯狂的想法。

慕容诗本就输得心服口服，准备放弃，今见项楚言卑意诚，便爽快地应允。苻殷带领慕容诗和车芸来到周


轩辕发硎，举世同威。


彩虹长桥，衔虚接空。

墓王陵取回神器，5位使者作法前往昊天界，临行前墨衡对车芸慈爱有加，谆谆教诲。而苻殷因为知道自己与慕容诗、车芸乃是不同时代的转世，而自己不久就将辞世，禁不住悲伤流泪。慕容诗心内凄然，只有车芸似懂非懂，不知所以。



桓远之心有不甘，出言讥刺慕容诗隐忍深沉，所图者大，慕容诗坦然相对，并无任何遮拦意思。两人均认为事已至此，再没有挽回的余地，只有顺应天意。谁知霹雳过后，天界轰然掉下二人，一死一伤，迷惑间走近一看，竟然是重伤的项楚和身死的栾提炽，形势急转直下，3人震惊非常。桓远之急忙将项楚收进天书，命众仙怪为其疗伤。

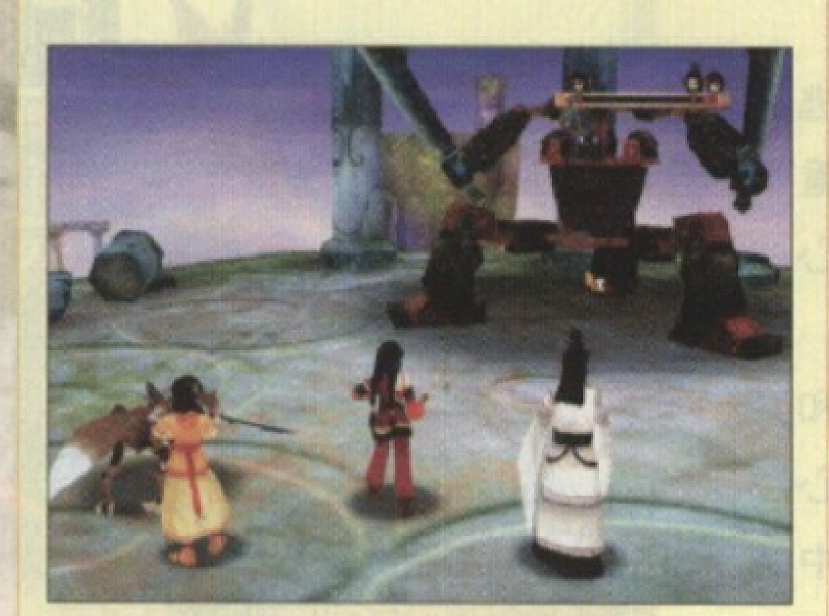
项楚满脸黯然，道出原委：自己一行本是要劝阻檀越之等人，结果檀越之假意悔改，暗中以项楚传授的"伏琴心法"控制了墨衡、拓跋渊和苻殷的意志。这心法出自伏羲琴，能操纵人心，厉害无比。心神受制的拓跋渊趁项楚分神之际，背后出剑偷袭得手，重创项楚，栾提炽虽然桀骜，对义父却是一片忠心，他死命保护项楚逃离昊天界，力战5名七曜使者，结果伤重不治。如今被操控的几名七曜使者虽然心神受制，但威力仍在，而项楚创深痛剧，无力施展伏琴心法，会此异术的檀越之和慕舆柔又是敌对方，除非能够争取到宅心仁善的慕舆柔，否则只有杀了中术者，中术者临死前才会清醒。3人能力尚不足以正面对抗5名七曜使者，感到一筹莫展。

项楚不顾本身伤重，竭尽全力给3人灌输自己修为，又为慕容诗的轩辕剑开封，霎时间天地震动，万物拜服，铜绿斑驳的上古神兵终于呈现出威震世间的黄金光华！面对项楚的托付，慕容诗和车芸义不容辞，而桓远之表面答允，内心却有其他想法。

3人借助夏后祭器来到昊天界，登陆第一岛，只见到一个匪夷所思的世界，里面时空错乱的场景和奇魔异怪互相交杂，令人目瞪口呆。在第一岛奋力杀退苻殷，3人只觉得全身酸麻（这不是开玩笑，除土曜使者墨衡外，如果桓远之没有学会"借物代形"，从打栾提炽开始，和任一个使者的战斗都是千难万难。和他们相比，个人觉得蚩尤、撒旦和魔化师傅陈辅等前任Boss都要简单些，一旦学会借物代形，那么谈笑间一刀一刀慢慢磨都可以），汗流浃背，但想到不能负人所托，于是鼓起勇气继续前进。在第三岛打败了拓跋渊，墨衡出现，看到慕容诗手中开封的轩辕剑，恍然大悟，遂把拓跋渊带走。行不多时，只见墨衡、拓跋渊和苻殷稳稳拦在要冲，神威不减，只是目放异光，神情呆滞。战胜墨衡后3名使者干脆一拥而上，来个群殴。

战胜三使后继续前进，终于遭遇慕舆柔。第一次战斗慕舆柔对3人施以"伏琴


厚土颓浮，苍天灭志。


牛刀杀鸡，不足一提。


大山归来，必杀绝技。


殉情赴死，坦荡如归。


追悔莫及，亡羊补牢。

心法”，怎奈慕容诗手持轩辕剑，心法起不到效果。慕舆柔见3人死战不退，心中迷惑，中途罢战。慕舆柔心中对檀越之的做法本就充满疑虑和迷惘，只因爱恋檀越之，身陷局中，不能自拔。落败后见慕容诗等人矢志不渝，不禁开始动摇，于是对情同姐妹的苻殷解除了心法，向苻殷求助。在苻殷的劝导下，慕舆柔向檀越之再度进言，苦口劝阻他悬崖勒马，不要一错再错。但檀越之自认曲高和寡，铁下心要实现理想。一不做二不休，干脆对自己爱侣施以“伏琴心法”，慕舆柔与车芸等人斗得难分难解（第二次战斗，能战胜），清醒后的苻殷万般无奈，只有按照慕舆柔嘱托，寻到命门将她击杀。临死前慕舆柔痛悔不堪，溘然玉陨。众人神伤之余，忍痛前进。檀越之远远看见，悲怒更甚，决意不再回头。墨衡与同样开封了轩辕剑的拓跋渊在太一轮入口前拦住了3人，全力应战。

同时对战墨衡、苻殷、拓跋渊技巧：如果桓远之已经学会借物代形（级别50以上），战斗会更轻松。首先对付墨衡，车芸用机关折解术、机关瘫痪术等招数将墨衡的机关臂的攻击力、防御力和速度都降下来（8～10回合内有效），这样他就等于小卒了，然后解决苻殷，最后解决拓跋渊。

恶斗中拓跋渊手中剑利，骁勇无敌，单挑慕容诗，墨衡也轻易把车芸和桓远之逼入绝境。慕容诗本就不敌拓跋渊，受到车芸垂危感应后便被拓跋渊击倒。存亡之际苻殷毅然舍身受剑，同时击毙拓跋渊，两人凄苦而安详地死在一起。车芸和慕容诗伤感苻殷大义，失声垂泪。而墨衡原来竟然和桓远之是不同时代的同一转世，在即将杀死桓远之时受到强烈的濒死感应，挣脱了心法控制。老人清醒后眼见同伴生离死别，悲切的同时羞愧无地，毅然携拓跋渊的轩辕剑为慕容诗等人开道，去消耗七使中最强的檀越之的力量。慕容诗3人惊魂稍定，还在喘息，桓远之随即感应到了墨衡蒙难的信息。



太一破余别离伤

车芸、慕容诗和桓远之来到了檀越之面前，墨衡重伤倒地，见3人来到，悄然退开。檀越之虽和墨衡一战消耗了不少力量，仍恃艺自傲，不把面前敌人放在眼里。此时别无他法，惟有武力解决问题。

对战檀越之技巧：这家伙只会法术攻击，有了“借物代形”后他的攻击形如隔靴搔痒。但要注意，在他施法“皓日神天镜”时千万不要攻击他，选择防御即可，因为皓日神天镜会将所有施加给檀越之的攻击照单奉还到攻击者身上，借物代形此时无效。

车芸的最强兵器“无上（普通攻击伤害超过轩辕剑）”：需有千靛、青凌、异金、流紫及水云5把兵器，在昊天界第一重找天界商人，他会帮你合成，其中千靛要靠自己在天书工房内炼出。

月使战败后，桓远之从天书中放出项楚，檀越之心有不甘，质问义父项楚为何偏要百般阻挠。项楚只好说明，尽管檀越之能够建立理想国，他们7人仍旧免不了要消失的命运。因为因果循环，如果檀越之建立了理想国，未来就将被改变的过去所改变。其实也就等于抹煞了未来他们客观存在的果。一旦被修改的未来中7人不曾存在过，也不会有他们能够回到过去这一事实发生，实质上7人还是会消失。檀越之闻言幡然醒悟，自责、伤心、惭愧、悔恨伴随着爱恋与良知一起回到了他的内心之中，于是安然自尽。

项楚拿出了封印之塔，静待时辰到来后，塔便会封印太一之轮。车芸在安慰墨衡之后，发现不见了桓远之，慕容诗和项楚马上想到，桓远之自始至终未曾放弃过修改太一之轮，将历史轨迹导入东晋克前秦的结局中这个理想，而现

在正是他渔翁得利的最好机缘。眼看众人期待的黄金盛世即将实现，慕容诗和车芸自告奋勇，要到太一圣殿中寻找并阻止桓远之。时间所剩无几，项楚用尽最后能力为二人加上强制脱离太一圣殿的召唤标记，冀望她们能够一路平安，功德圆满。墨衡则暗暗祈福，自己的另一转世不要违背天理，让自己的英名蒙羞。

车芸和慕容诗来到太一圣殿，发现里面道路众多，便分头寻找。而桓远之早已经来到放置太一之轮的太一之间，面对能够主宰世间万事万物命运的太一之轮，桓远之早已遏制不住自己渴望维护华夏正统地位的强烈信念。就在此时，慕容诗来到了他的身后，争论中桓远之怒斥慕容诗夷狄之后，心机深沉，利用自己寻找夏后六器，妄图存伪象于后世，污华夏于泥泽。慕容诗则告诉桓远之，因为车芸是自己前世，她时时感念桓远之爱护车芸的恩德，自己不愿依靠先天之利在和桓远之的竞争中胜出，于是顺应天意，在找到太一之轮后向桓远之说明一切，然后公平决斗，胜出者顺理成章地实现愿望，落败者自然也不会再有怨言。因为她已经明白，事情的是非远比国家和民族的利益重要得多，更何况这些利益未必见得就都是正确的。桓远之根本不听这番解释，讥讽慕容诗巧舌之辞，不能蒙蔽圣贤之理。慕容诗只好仗剑上前，只见桓远之翻手间亮出一柄利刃，神光耀眼，正是拓跋渊所持的轩辕剑……

车芸正行走间，突然感到了慕容诗遇险的信息，心急火燎地赶到太一之间，看见慕容诗被桓远之击倒在地，而桓远之已成功更改了太一之轮记载的设定。车芸愤恨桓远之趁火打劫，与小人行径并无二致，于是放出云狐和桓远之刀兵相见（天啊，打了这么久居然是养虎为患）。

桓远之过于轻敌未使用轩辕剑，被车芸击败。眼看着车芸就要登上太一之轮，而自己又无力再战，早已过度迷失于国仇家恨和民族大义之中的桓远之情急智昏，拿起轩辕剑，从背后逼近车芸。云狐警觉，悲鸣一声拦在两人中间，桓远之再不犹豫，手起剑落，却不料车芸舍身扑上，挡在了云狐之前……

时限已到，慕容诗被召唤标记强行带出太一圣殿，殿门重重合上了，回眸间只看见桓远之失魂落魄般抱着渐渐冰冷的车芸，以及这善良的木脚少女临逝前面颊上淌下的两行泪珠……

项楚和墨衡就要消失了，太一之轮最终被更改已成为不逆之实，封印一旦完成，再无转圜余地。墨衡回想车芸的纯真善良，羞惭不已，慕容诗却因为前世车芸的死获得了车芸的所有记忆。墨衡见遗术得传，欣慰地坦然而去。

前秦纪元十九年，前秦与东晋在淝水为最终一统中原展开举世瞩目的决战，史称“淝水之战”。而经过惨烈战斗，国之垂垂的东晋一举击败强大的前秦，太一之轮应验了这一被人为修改的史实。

北方的黎民苍生们，再次陷入了无尽的深夜中……

慕容垂迫于乱世，选择了复兴鲜卑祖国大燕，而不是辅佐英明神武的帝王苻坚……

千年之后，在留侯夫人桑纹锦和云中界主人犀衍的帮助下，慕容诗来到了昊天界，再次打开了太一圣殿的大门……

“我们真的就像大海苍苍波涛上，那些沉沉浮浮的小木片……既然如此，何必继续去制造那些多如繁星一般的立场……如果我们对国家和民族的爱，必须建立在那么多的仇恨之上，那我想选择放弃这样的爱，这样的大义……”

东晋后的华夏大地，陷入了黑暗混乱的时代……这时，一位带着木狐狸的年轻女剑士，带领着神州大地的许多苦难黎民，来到一处称作“桃花源”的地方广为安置……而无论这些人是什么身份……什么民族…… P



太一命轮，悲喜无常。

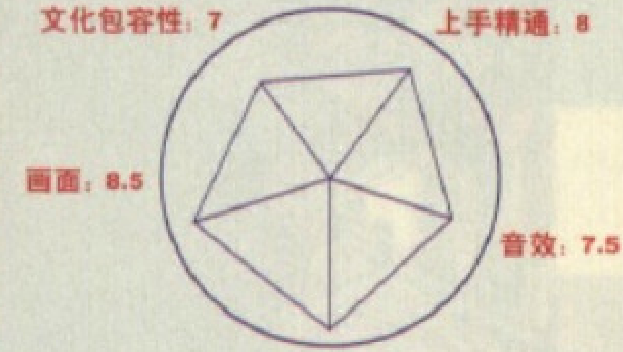


■北京 疯胡子

《富甲天下》系列兼具《大富翁》系列和三国游戏的双重特点，让玩家在轻松快乐中体会到三国游戏的那种历史亲切感和成就感，因此一直具有一批死忠玩家。本次推出的《富甲天下4》在保持了"富甲"游戏传统的同时，改革了城市建设和战斗系统，增强了游戏的谋略性，但并没有让人感到繁琐，应该说的确没有辜负大家的期望。不过游戏还存在一些BUG需要修正，特别是最受期待的网络功能还没有开通，让人多少感到遗憾，那么就让我们一起来等待，等待人与人斗其乐无穷的那一天吧。

总评 8.1

制作	光谱资讯
发行	光谱博硕
载体	CD×3
类型	桌面益智
语言	中文
环境	WIN9X/Me/2000/XP



配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 800MHz
内存：64MB
显卡：16MB以上显卡
硬盘：1GB

富甲战书之刘备传

第1关 黄巾之乱

● **胜利条件：** 占领两座城池

● **过关要术：** 本关属于上手的训练关，一开始刘备前面的陈仓只有1200人，可直接攻城占领（而且还有"撒豆成兵"的计策可用），然后只要再利用初始配置的锦囊"暗渡陈仓"占领一座城就可以完成任务。

第2关 求钱募兵

● **胜利条件：** 本队银两20 000

● **过关要术：** 本关也属于训练关，关键是要多占城池，只要善用"暗渡陈仓"和S/L大法多抢城池，就可以等着过关了。

第3关 董卓乱政

● **胜利条件：** 占领下邳

● **过关要术：** 本关一开始就用配备的锦囊"过河拆桥"拆了下邳的明珠屋，下邳开始的兵力只有1500，而刘备有15 000，身边只有文官可以用，所以空城根本不用占，只要避免董卓回到下邳放兵即可。在这个前提下直接到下邳攻城，要想保险就用法正（本关林战最高人）先打两个野战消耗一下，然后即可轻松夺占下邳。

第4关 关东联盟

● **胜利条件：** 占领6座城池

● **过关要术：** 本关总共也只有6座城，董卓已经占领了2座，所以一开始要赶快抢占空城，高密的兵力只有1500，而且刘备一上来就有攻城机关，完全可以攻克。黄城的兵力则有5000，要想占领，就要先用野战消耗它，一次能耗掉六七百人，一旦我方和城里兵力为10:1，就可以一举攻克了。另外让董卓破产也可以过关，两种方法所耗时间差不多。

第5关 剿灭黄巾

● **胜利条件：** 打倒张角

● **过关要术：** 本关难度不大，总共有6座城，张角占2座，兵力都很少，可以直接攻下。郭汜的易城只有几百人，可以轻松占领。代城攻不攻均可，反正张角本队兵钱都很少，不出一个月必死无疑。

第6关 初战曹魏

● **胜利条件：** 占领长安城

● **过关要术：** 本关初始刘备方配备了7个"借刀杀人"的锦囊，一上来就全部用掉。抢的时候要注意存盘，金箍棒

和曹操的芭蕉扇要全部抢来，最好是只让守城的两个武将的武器留着，曹操本队的全部抢光。接下来最好能抢占全部空城，身边留下关羽，既可单挑，又可水战（长安为水城）。曹操来野战时，只要城内兵在1000以上，就一定要应战，耗掉其本队的有生力量，再用S/L大法不要让曹操到长安补给，等他众叛亲离也一样能获胜过关。

第7关 龙翠公主

● **胜利条件：** 声望达到450

● **过关要术：** 刘备开始声望是350，单挑胜利+5点声望，野战则是+7点声望，交钱是+10点声望。不过刘备一开始只有1000银两，最好抢占一座空城（推荐苑陵城，其它城池占多了人员分散不能每战必胜，降低声望就不值了，而且董卓兵力很多，也不易守住），增加交战的机会也能累积钱财。然后取之于民用之于民，走到别人地盘的时候就乖乖交钱，过关就会比较轻松。

第8关 赤壁之战

● **胜利条件：**

● **过关要术：** 本关按照原先设计的难点应该是如何让刘备和诸葛亮逃出孙权的地盘，但由于一开始刘备身上就有“暗渡陈仓”的锦囊，所以根本就不成为难题了。逃回自己的势力范围后先将各城武将配备好，还要留足兵力，否则曹操过来很容易攻城，准备妥当就可以帮曹操开路了。曹军中擅长水战和林战的不多，论单挑刘备的五虎上将俱在，也不成问题，所以只要把曹操引到刘备和孙权的地盘，胜利就指日可待了。在不同区域连接点的城市，如赤壁、襄阳一定要派强将（诸葛亮并不一定要带在身边），另外路障不用都打开，以便让敌人进来就难出去。

第9关 南蛮孟获

● **胜利条件：** 击败孟获

● **过关要术：** 和上一关类似，本关各势力都有自己独立的地盘。刘备首先要将成都的那一圈所有城池都占领，然后再夺左上那个势力范围的城池。至于其它地区不要着急，谨防贪多嚼不烂。占领之后首要任务就是修筑箭楼，如果孟获和孙权有2颗骰子，最好再多建一个“天师坛”。优先建设成都这个势力地区，这样孟获和孙权一旦进入你的势力范围，成都本身已经有一座箭楼了，在阴平也放上一座箭楼并建天师坛，南郑和妻县如果没有箭楼放箭塔也行。如此这般之后只要孟获和孙权进来一次，基本上就是集体自杀了，看着对方武将排着队升天，快感油然而生啊。

第10关 复兴汉室

● **胜利条件：** 占领6座城池

● **过关要术：** 本关还有4座空城，要有足够耐心用S/L大法抢占过来，加上一开始就能直接攻下龙翠公主的一座城，这样就能有5座城池了。但接下来的问题就异常严重，那就是兵力不足，敌人往往是先野战消耗兵力，然后就大举攻城，加之本关各种商店缺乏，很难用计。所以要么经常存盘，不成就重来，要么就稳扎稳打，一开始只占一座龙翠公主的城池和两座空城，然后逐步耗死孟获（其武将与龙翠公主和刘备的人员相比数量少、质量差），只要打倒了孟获，抢在龙翠公主之前全部占领它的空城也是不错的过关方法。总之本关有一定难度，特别是要有一定的耐心。

第11关 出奇制胜

● **胜利条件：** 击败所有敌人

● **过关要术：** 本关特点是各方都是文官出马，兵少钱多，所以刘备一上来马上就进募兵处和武器店。武器店中的好武器不要放过，别看马谡武力只有70多，配上好武器在本关中就是能取上将首级的勇将。刘备更是武力在90以上，亲自出马单挑也是很好的选择。本关城池要尽量多占，兵力各主公都很少（刘备、曹操、龙翠公主都只有5000人），一般没有10倍的兵力要攻下一座城池决非易事，所以城中的兵力也不用留太多，增长后就调到本队。城市设施尽量先建明珠类建筑，本关考验的就是各家计谋的运用，所以制敌先机是本关的成功法则。

第12关 帝王之梦

● **胜利条件：** 打败董卓

● **过关要术：** 董卓一开始银两兵马最多，千万不要去招惹，好在他自己一般不会自己开路出来，所以要尽快抢占大城市。最好能一气占领安定、临泾、秦川3座城，建上箭楼，造出一条“死亡之路”。当自己的城市建设得差不多了，再开路让董卓出来。“暗渡陈仓”这样的计策一定要留住，一旦进入董卓的地盘要尽快出来，但如果没有“暗渡陈仓”就只能靠S/L大法了。只要搞好了自身建设，董卓出来后回去的机会也不多了，曹操和孙权不要招惹，他们在这关是你对付董卓的盟友。

第13关 一统天下

● **胜利条件：** 打倒所有势力

● **过关要术：** 本关的中立势力比较恐怖，武将都配有高级武器，城里的兵力还很多，特别是龙翠公主的长安最恐怖，光驻军就12 000，还有箭楼和狐狸精把守，看来除用“反客为主”别无二法。这里要注意，4代中很多计策只有特殊人物才能使用，比如反客为主只有刘禅和黄皓可用。在选择占领的城池时，有些需要开路才能占领的城市如许昌、南昌、汉中，不但人口多还都奉送一座收费所，虽是不错的选择，但它们之间相隔较远不易形成战略势力。其实下方孟获的城池人数较少，可以直接攻占，只要有四五座城连在一起，都把箭塔一竖，不怕地方偏，到时有人来一次就能基本解决一家了。



刘关张猜拳夺天下。



万人迷龙翠公主迷倒刘关张。

富甲经验之建筑物篇

名称	价格	级别	作用
粮仓	400	1	本城人口成长数额外增加50%
粮库	1000	2	8格范围内所有城池，人口成长数额外增加100%
屎来乐	1000	2	8格范围内所有城池，人口成长数额外减少50%
屎王神	2000	3	12格范围内所有城池，人口成长数额外减少100%
征兵站	400	1	本城士兵成长率增加20%
征兵所	1000	2	8格范围内所有城池士兵成长率增加40%
市集	400	1	本城税收增加15%
市场	1000	2	8格范围内所有城池税收增加30%
市街	2000	3	12格范围内所有城池税收增加50%
兵营	2000	3	本城驻军费用减少15%
飞虎营	3800	4	8格范围内所有城池驻军费用减少30%
骁骑营	7200	5	12格范围内所有城池驻军费用减少50%
土碉堡	1000	2	本城池耐久度增加50点
石碉堡	2000	3	8格范围内所有城池耐久度增加100%
银菊	2000	3	停留或驻军此处，每回合武将体力回复额外增加10点
雪莲	3800	4	停留或驻军此处，每回合武将体力回复额外增加20点
紫灵芝	7200	5	停留或驻军此处，每回合武将体力回复额外增加30点
私掠站	1200	2	本城过路费增加10%
私掠所	2400	3	8格范围内所有城池过路费增加20%
献帝像	1000	2	建此项声望增加20点，每次走到增加2点
谤言碑	2000	3	主公停留此处，声望下降5点
箭阵	2000	3	停留此处，所有武将体力下降15点
箭塔	4800	4	停留此处，所有武将体力下降30点
箭楼	9600	5	停留4格范围内，所有武将体力下降40点
骷髅架	2000	3	停留此处，5%士兵逃亡
万骨冢	3800	4	停留4格范围内，10%士兵逃亡
狐狸精	7200	5	停留此处，10%士兵逃亡入城
明珠屋	400	1	停留6格范围内，禁止使用任何锦囊
明珠房	1000	2	停留6格范围内，禁止使用任何锦囊
明珠殿	2000	3	停留12格范围内，禁止使用任何锦囊
食图虫	2000	3	停留此处，随机毁损1个建筑图
食木虫	2000	3	停留此处，随机损坏1个机关
食锦虫	2000	3	停留此处，随机遗失1个锦囊
天师坛	800	2	停留10格范围内速度放慢，只能使用1颗骰子
禁斗牌	2400	3	禁止单挑
静思亭	2400	3	停留此处必能想出计谋
鲁班屋	2400	3	停留此处可获得机关
锻冶屋	2400	3	停留此处可获得武器
收费站	2400	3	经过或停留此处都必须先交5%的过路费
收费处	4800	4	经过或停留此处都必须先交10%的过路费
收费所	9600	5	经过或停留此处都必须先交20%的过路费
免战牌	2000	3	战争失败，需交3倍过路费
怡春院	2000	3	停留此处，停止行动1回合
铜雀台	1600	3	停留8格范围内，若遇一般事件必是好事
凤凰台	3200	4	停留12格范围内，若遇一般事件必是好事
招魂幡	3200	4	停留8格范围内，若遇一般事件必是坏事
恶鬼幡	5600	5	停留12格范围内，若遇一般事件必是坏事

粮库 屎王神 征兵所 市街 骁骑营 石碉堡 紫灵芝 掠私所 献帝像 箭楼 明珠殿 天师坛 静思亭 鲁班屋 收费所 免战牌 怡春院 凤凰台 恶鬼幡

本代《富甲天下》中建筑物的变化比较大，除了粮仓、征兵所、市集这些之外基本上都是新出现的，再有就是出现了建筑物的级别，级别越高有效范围越大。下面主要从实战出发谈一谈游戏中城市的规划和建设问题。

泛泛而言，一般城市开发初期应建设增加人口的建筑物（如粮仓），人口上去了，税收和士兵也会跟着增长。但具体到每一座城市还要看当时的形势和该城市的自身特点，如果城市的人口本身较多，也可以先建增加税收的建筑，还有就是如果自己能有几座城池相连，那么就要考虑运用粮库、市街这些能覆盖多个城池的建筑，相互搭配。注意让小城（只能建一个建筑物）建设特殊的建筑，而发展类（粮仓、市集一类）的建筑就交给大城去建设，避免重复建设。

箭楼、箭塔是个新生事物，占领相邻的几座城池后造一排箭楼（如果再配合一个天师坛效果更好），由此产生的恐怖岛、死亡一条街是这代中给人印象最深的一个新特点。可能有人认为这种设计有些离谱，过于强悍，但实际上这种情况如果不是使用S/L大法是很难建成的。何况以后网络对战开通，人和人的较量就不会像对电脑这样简单了。另外有些将领还有"躲箭"的特技，比如张苞，武力体力都是一百零几，关键时刻显身手啊。在死亡街区内配合建"珠"类设施（明珠屋、明珠房、明珠殿）威力将更大，被敌人使用"过河拆桥"的机会减少，特别是敌人受了箭伤害不能补血才是最恐怖的。

其它比较强的建筑还有狐狸精和收费所。不要小看狐狸精一次只能偷10%的敌兵，因为在攻城战中，如果不计算攻（守）城机关的作用，要想攻下一座城起码要有10倍于守城的兵力才行，也就是说但凡城中有些兵，再有狐狸精基本上就很难攻破了。其次，一个主公身边带10 000人并不算多，一次就被挖来1000人，这些兵算起来起码价值2000两银子以上。如果城里的守将还是单挑高手，打野战无论胜负还要再死400～500人，而守城方就算败了，死的也不是自己的兵。所以，狐狸精虽不像箭塔直接置人于死地，但如果遇到也要坚决拆掉。

收费所别看只收小钱，要命的地方就在于只要经过（无需停留）就必须付钱，特别是赶上你一时周转不开，就算你兵多将勇，也是过一次就要跑些人，前面要是有个两三座，你就知道这个收费所简直不比箭塔差多少了。

其它建筑大都不是必须要建的，可根据实际需要安排建设。比如挨着敌人的箭塔阵，你要是有城就不妨修个银菊、雪莲、紫灵芝一类的。如果你的人手实在分配不开，非要一个文官守城，就需要建个禁斗牌。

（待续）

《剑侠情缘》官方网站遭攻击 黑客玩家年仅18岁

2月2日下午，一张本·拉登的照片出现在《剑侠情缘》官方网站及游戏更新窗口上，令所有人瞠目结舌，这是一名黑客玩家入侵服务器后对其进行修改的结果。该玩家称，"就想要点游戏里的钱"、"只想享受一下有钱人的游戏生活"，并要求金山公司在3区2服给他5000万《剑侠情缘》内游戏货币。

发生此事后，金山公司立刻做出了反应，官方网站很快恢复了正常，但还是引起了业内人士及玩家的一片议论之声。由于金山公司本身有与网络安全相关的产品，所以其游戏官方网站被黑使很多人对他们的技术能力产生了怀疑。但金山公司称，这次的网站被黑事件并非是技术原因，而是由于过年期间有部分员工在公司以外的地点进行网站更新所致。

2月3日，黑客玩家浮出水面，是一名18岁读高中三年级并正在准备高考的学生。他做出此事后非常后悔，很快致电金山公司客服部，并将道歉信发给了金山公司。

台湾省网游排行榜

(2004年02月上旬)

1.	希望Online
2.	天翼之炼2.21版
3.	疯狂阿给
4.	天堂II——混沌的年代
5.	仙境传说——梦想天空
6.	轩辕剑Online——齐天乐
7.	天堂——光与影
8.	天翼之炼
9.	童话——爱丽丝梦游仙境
10.	生存Online

资料来源：巴哈姆特网游资讯站

韩国网游排行榜

1.	Mayple story
2.	天堂
3.	奇迹
4.	天堂II
5.	PRISTON TALE
6.	GAYAX
7.	希望Online
8.	MABINOGI
9.	炸弹人
10.	天翼之链

资料来源：韩国rankey网站

云网销售风云榜

(2004年02月上旬)

1.	网易一卡通（大话/精灵）
2.	网星（魔力/轩辕剑）直充
3.	盛大网络游戏卡
4.	奇迹（MU）网络游戏卡
5.	仙境传说（RO）网络游戏卡
6.	华义WGS游戏卡
7.	命运2.0汗血宝马游戏卡
8.	破天一剑网络游戏卡
9.	剑侠情缘网络游戏卡
10.	冰风传奇III网络游戏卡

资料来源：游卡销售云网

《幻灵游侠》风之谷孤高旅行团帮派风云榜

(2004年02月上旬)

1.	☆富家§唐门☆	☆一笑§轻狂☆
2.	≡≡狂★嗨≡≡	六哥
3.	神の话】	【海の传说】
4.	☆ゐ§圣§ゐ☆	≡§圣ぷ尊§≡
5.	X☆绝三界☆	灭绝→三界主
6.	盘世经典	盘世至尊
7.	无O限◯域	☆梦幻 雷帝☆︵
8.	♂幻想♀	♂幻想♀
9.	孤风谷	孤风谷主
10.	§→风云阁←§	阁主
11.	≮→快活林←≯	★唯我独尊★
12.	【♀玫瑰堂♂】	火焰玫瑰
13.	五灵帝国	♂五灵至尊♀
14.	天幻	天之子
15.	≡征战★天下≡	№浴血龙头№
16.	百年♂★♀好和	智天使
17.	∴随风阁∴	∴一叶随风飘∴
18.	幻灵王朝	幻灵皇帝
19.	忆雪轩	素袖轻纾
20.	无道→SKY)	无道→≯天使≮

资料来源：幻灵游侠官方网站

情人节浪漫情缘，各游戏活动纷纷登场

2月14日是情人节，在情人节前，各游戏厂商纷纷推出了各自的情人节活动，让玩家在游戏世界中体现浪漫的网络情缘。

《搜神记》征集女性玩家与GM一起主持"比武招亲"决赛，寻找自己心目中的勇士。并同时为优胜者送出奖品绝版加12旗袍和绝版加12唐装。

《魔力宝贝》组织了一系列活动，包括Flash诉情意、找寻初恋情人以及永结同心等小游戏，并提供了"真爱永恒"等浪漫奖品。

《传奇3》的活动是"绝世佳侣"的靓照征集活动，获一等奖的女主角会收到由光通通信代表男主角赠送的999朵真情玫瑰。

《石器时代》的玩家在2月9日至2月15日一周内，在指定的活动时间里到森林洞窟山顶找到GM，GM就会在该服务器内将这位玩家的真爱宣言以广播形式发布，并同时送出两枚爱的戒指。

《美丽世界》里，从2月13日19:00开始至2月14日24:00止，攻击NPC将有机会掉落爱情巧克力、新娘捧花、白丝手套、宝石、烟花等，以供玩家向自己心仪的对象表白。

另外还有很多游戏都有针对情人节的活动，浪漫的情人节，浪漫的网络时代爱情。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《龙族》	飞龙服务器	2月11日	开放新服务器，并在服务器内安排新手指导员辅导新玩家
《神之领域》	第二次开放内测	2月	第二次开放内测，并开放海贼村、加利卡拉城、魔界村、妖兽窟以及妖魔窟18层以上区域、开放相关商店道具和相关任务
《幻灵游侠》	3.0版本内测	2月09日	3.0版本第一次开放内测
《A3》	第三次内测	2月9日	技术内测以及压力测试，开放一些新职业和新任务
《领土Alod》	内部测试	2月29日	中文版内测正式启动

热点追踪



被盗窃的新世界

——《魔兽世界》Alpha

■天津 硅谷动力 aka

在我写这篇文章以前，我要说明的观念是，以下所写的只不过是一个网络游戏生产时候的雏形。但是对于这个游戏我很坚定地认为，一些新的概念、新的认识、新的观点会从这个世界产生。这个世界完全不同于曾经的网络游戏，你要用全新的视角去看待它，而且它也会让你有耳目一新的感受——你身处在一个完全不同的文化层面中，完全不同的价值观、胜负观，总之一切都是我们身处在东方的人们所要去重新理解的。但唯一相同的，就是我们都可以在这个世界中获得我们希望获得的——快乐。这就是魔兽世界（World Of Warcraft，以下简称WOW）。

你或许说我的看法太个人化，但BLIZZARD制作的产品是有目共睹的，每个都堪称经典。看看星际争霸对一个国家的影响力，DIABLO对网络游戏模式的促进，魔兽争霸从1代驰骋将近10年而魅力不减，而且还可以通过WOW得到更大的延伸。我们还有什么理由不相信WOW会对很多事情产生改变呢？

泄漏

WOW Alpha泄漏已经是2个月前的事情了。这个泄漏的Alpha版本是在美国加里福尼亚的某展示中心举行的Gen Gon游戏展示会中的Alpha5.3（3368）版本，Alpha版本泄漏的犯罪嫌疑人是海外著名的解密高手组合"Skulls"。



他们是在2003年12月15日至20日期间，侵入暴雪公司内部，偷取Alpha版本的客户端。他们开始只是在IRC的内部公布了下载的地址，但短短半个月时间，这个2GB的版本迅速在世界上传播，国内各大BT网站上都可以下载到。

对于这次泄漏事件，暴雪希望所有官方认证的WOW专题站点对本次Alpha版本泄漏保持缄默，并称这次泄漏有可能导致他们清查有1000人（包括暴雪员工及其家属、朋友）参加的Alpha测试的账号，甚至导致Alpha测试的延长和Beta测试的延期。但事实呢？Alpha版本的泄漏恰恰加速了Beta测试的速度——在泄漏以前，BLIZZARD预计要在2004年年中才能开始Beta测试，现在已经提前到2月了。可惜这次Beta测试只在韩国和欧美等地进行，中国还要继续等待。

作为一个3D网络游戏，2GB的容量看起来算是比较大的了。但从以往游戏截图来看，WOW的系统设置、世界设定让我们已经明白，WOW会是在一个非常大的空间里表现的艺术。根据官方发布的消息，这个世界主要由两块大陆组成，艾泽拉斯大陆和卡利姆多大陆，而每块大陆都包含非常多的区域，每块区域里也有很多的村镇城市，从一个村镇到另一个村镇的距离，你所控制的人物就要跑上20分钟……我们无法想象，他们创造了一个多大的世界。

我们完全可以问：这样宏伟的世界难道只用2GB左右的容量就可以表现出来么？但是现在的只是Alpha，地图、系统等完全都是开发当中的版本，我们不能用这个版本来权衡最终推出的WOW。一款过于要求机器配置的网络游戏，可能会失去很多的客户，不过BLIZZARD可不是我们可以想象的制作公司。

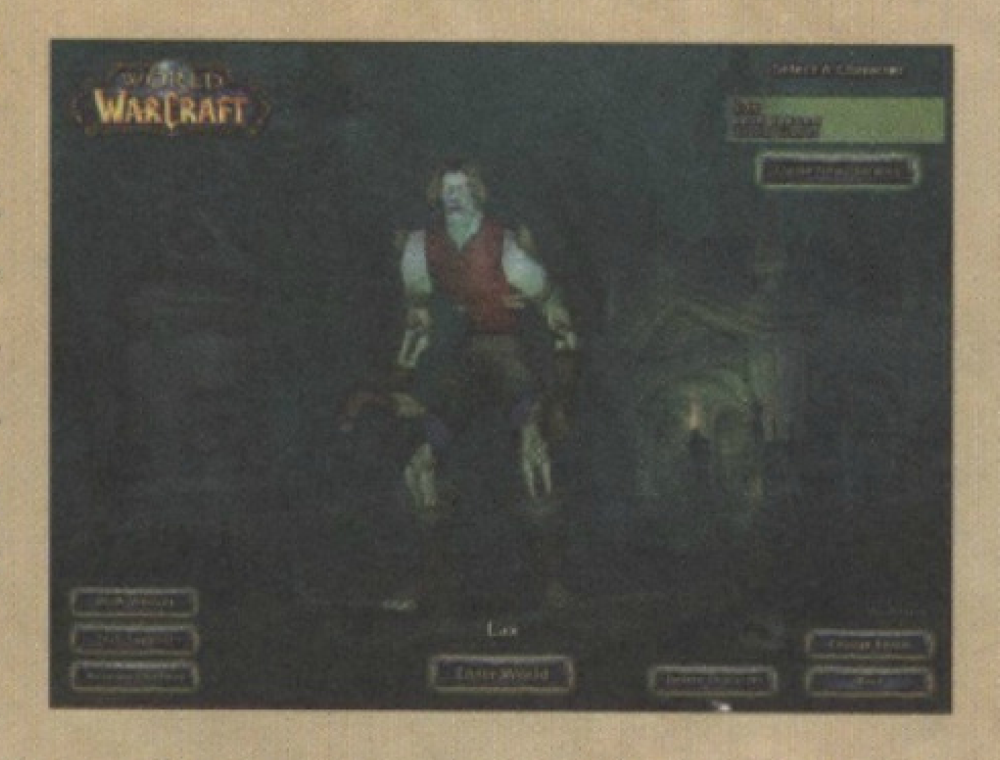


破解

最初的版本运行后，只有进入画面，并能够观看到一

些所有游戏都具有的功能。例如选择服务器、创建人物、系统选项、制作群等，不过了解“魔兽”的人们肯定都非常高兴看到用黑暗之门作为进入WOW的初始画面。说到这里还要说点题外话，追溯一下魔兽世界的历史，在兽人获得恶魔们给予的狂暴力量以前，艾泽拉斯这个世界是一个还算平静的地方，人类、矮人、精灵等各种种族都能和平地生活，而兽人们也是在他们的红色世界——德拉诺安静地种地。但平静是不可能持续下去的，毕竟有竞争才能有发展，恶魔们的老大——萨格拉斯给兽人血腥的狂暴力量以及各种魔法，其中就包括如何打开黑暗之门来到艾泽拉斯世界。就这样，战争开始了。

魔兽的历史还是不说了，毕竟实在太多，中间联系的东西也太复杂。但是我可以说，这段由BLIZZARD创造出来的历史实在太迷人了，而且从分析这些历史事件的过程中，可以感觉到WOW的延伸性是非常大的，因为还有一个残破的德拉诺世界可以通过黑暗之门进入，这也是可以制作出来的。



黑客的力量真的很强，1月10日他们就放出了第一个可以进入Alpha的Sandbox文件，但功能还很弱，不能创建人物，只能使用一个叫Lax的等级LV10的亡灵角色。对于等待了这么久的我们，这个可以用来在WOW里旅行的版本，可以说已经足够了。

接下来“开发”的进度越来越快了，大概在1月12日左右，第二个Sandbox也出来了，这是一个蓝色带翅膀的怪兽角色，制作者们去掉了功能条。第一个版本的亡灵角色的出生地是亡灵地带，那里被灰暗的雾气包围着，到处都是灰绿色。而这个版本的人物出生位置就稍微让人耳目一新了，绿色的草地、蓝色的天空，感觉非常不错。

1月14日以前，所发布的人物角色还只能在艾泽拉斯大陆，之后又发布的几个版本，就可以自己创建不同的人物角色，也可以在卡利姆多大陆出现了。不过由于Alpha的原因，卡利姆多大陆还没有制作完毕，很多地域都无法走到。甚至有的地带连贴图都没有，还是3D的模型阶段。

在1月26日左右，Abyss!! 这个Alpha的服务器软件终于制作出来了。你可以在你的机器上建立一个服务器，并且把IP告诉朋友，大家一起探索这个未知的世界。但这个世界根本没有电脑控制的NPC和任务可做，你们只能在一起穿着内衣（你没看错，只穿内衣，所创建的女性角色都是三点式，男性只穿着内裤）在黄昏后的荒野上、阳光明媚的城市中、幽暗的森林中大开内衣派对……

以后会发生什么？我就不知道了，不过我觉得Alpha的生命力大概也只能支撑到Beta出现为止了。事情绝对不会那么简单，这个版本虽然简陋，但也是这个游戏最初的和最底层的东西，我个人觉得Alpha打开的绝对是潘多拉的魔盒——外挂。因为通过Alpha的控制台你可以控制这个世界的全部，例如我觉得现在晚上的效果更适合不死的地下城，那么我只要打开控制台输入“localtime <0-23>”就可以控制这个世界的时间。其他包括跑步速度、游泳速度、城市传送、查看画面的FPS值等都是很简单的命令就能做到，加上BLIZZARD的专用文件提取软件，WOW里的模型、贴图、音乐等都可以完全获得，那么怎么能保证WOW不会有外挂出现呢？

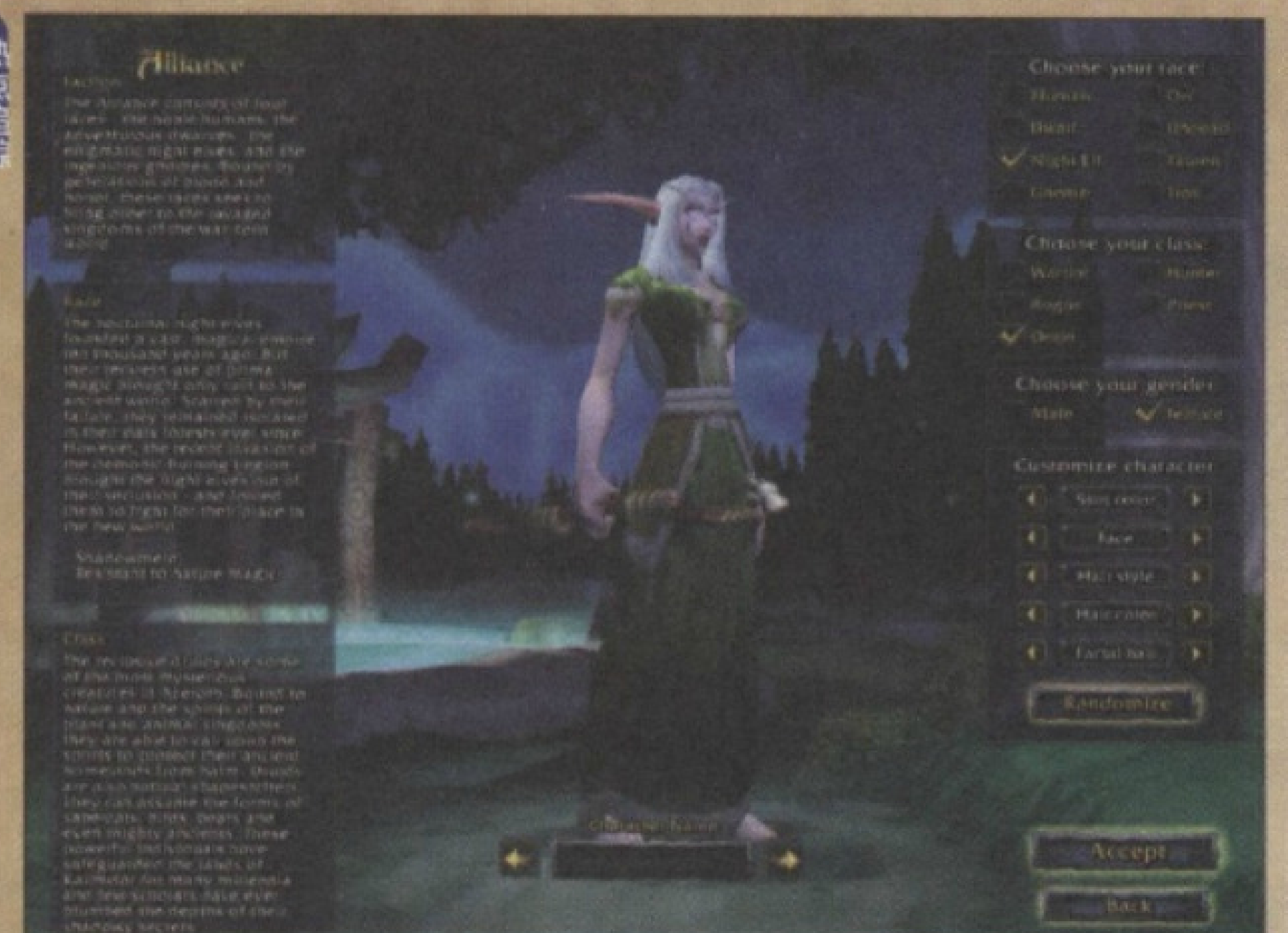
记得WOW最初的宣传动画么？在里面是这样描述魔兽世界的：一个神秘的世界，一个危险的世界，一个“荣誉”的世界。荣誉，我们也许只能靠这个来维持WOW的纯正了么？至少在中国，我忧虑重重。



在你对WOW产生兴趣以前，你了解魔兽世界的历史么？

这不是一个如同普通网络游戏一样的产品——毫无深度的历史设定，浅薄的人物性格，没有连贯性的历史事件。BLIZZARD从《魔兽争霸》1代开始创造这个世界，到《魔兽争霸III——冰封王座》已经过去了快10年的时间。如果你是一个历经这些游戏变迁的人，那么你就可以从WOW中找到你曾经看到过、经历过的一切，好像真的回到了那个时代，从记忆中浮现出曾经为之热血沸腾的时刻——我想，这才是BLIZZARD真正要表达的。

在WOW Alpha中，可供选择的种族数为8个，分为人类（Human）、兽人（Orc）、不死亡灵（Undead）、暗夜精灵（Night Elf）、矮人（Dwarf）、巨魔（Troll）、牛头人（Tauren）、侏儒（Gnome），每个种族都有其独特的特性。而职业的划分分为圣骑士（Paladin）、盗贼（Rogue）、牧师（Priest）、猎人（Hunter）、术士（Warlock）、德鲁伊（Druid）、战士（Warrior）、法师（Mage）、萨满（Shaman）。这些在正式版本中应该不会有再多的改变，



如此多种族和职业，会让玩家有非常多的组合在WOW中体验。

在选择人物时，你可以360度地转动人物。根据种族的不同，你选择的内容也有区别。例如人类就是头发的式样和颜色，而牛头人则要选择牛角的式样。人物的选择画面做得非常漂亮，人类城镇的浮云、暗夜精灵月井的光影变化都可以用“艺术”来形容，BLIZZARD的制作实力之强可见一斑。



WOW Alpha中大约有十几个人物的属性窗口界面，这些界面都可以用快捷键快速调取出来使用(这也需要微操作？)。

Abilities（能力）和Spell Book（符咒书）的界面









可能是类似于DIABLO中的设定，角色本身的能力和购买可以使用的魔法书的区别，我们可以看到，隐身、睡眠、治疗、骷髅等魔法图标和《魔兽争霸3》中完全相同。

根据现有资料，在WOW中至少有将近300种魔法、100多种技能可以通过不同的职业学到，而且这些魔法和技能在正式版中还会增加。

Character（个人特征）和Reputation（声望系统）的界面

可以看出，WOW和DIABLO的个人特征界面颇为相似，但更像《魔兽争霸III》的英雄装备界面。可以从特征界面上看出每个人都有力量、敏捷、智力等属性，这些属性的高低影响着个人的伤害、防御等内容，并同时影响装备和武器的使用效果。这些设定和一般的网络游戏似乎没什么太大区别，可是这些设定的系统本身就是由BLIZZARD制订的，只是直观性稍微差了一些，在正式版本可能会修改得偏大一些吧。相对游戏画面来说，可控制的空间的确太小了。

不过从特征界面上看，魔兽世界的确是魔兽争霸的扩展，几乎完全相同的设定，加上统一的图标。玩过《魔兽争霸III》的人都知道，里面那个敏捷手套肯定是提高攻击速度的工具。我觉得这样的设定，可以让很大一部分玩家非常快熟悉WOW。

艾泽拉斯大陆上各地区的各个组织都会根据你的声望对你做出反应，而是好是坏则根据你的行动来决定。例如，一个人物一开始会跟一个人类工会保持中立，而跟精灵工会持敌对关系。对大多数人来说，这种关系就会这么存在下去，但某些玩家则会发现将有一些任务可改变自己在精灵工会的声望。跟某个组织交恶是件很容易的事情，但讨得他们的欢心则要困难得多。

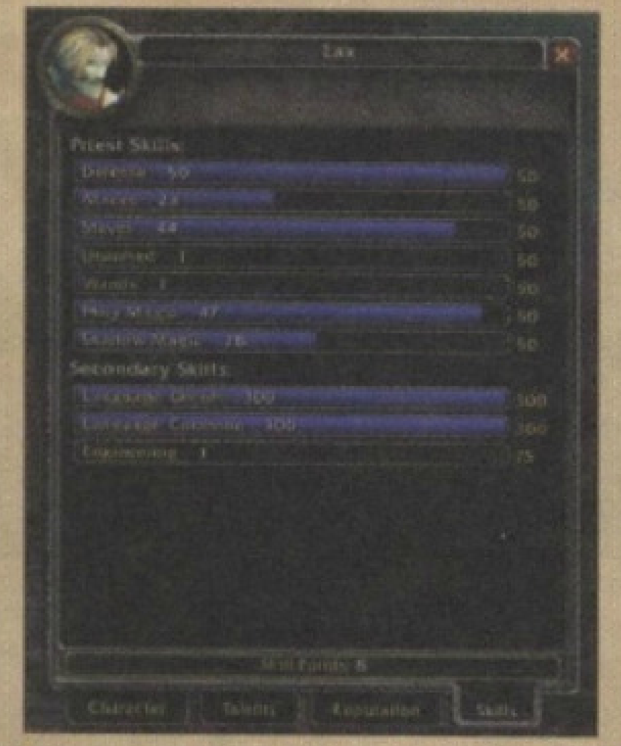
声望产生的影响是很大的，举个例子，随着你在精灵工会中的声望逐渐改善，你可能会发现以前供你砍杀的某个怪物实际上是一个做皮甲生意的NPC。声望值被设为是“不可兼容”的，例如你在精灵工会中的声望成了“崇高”，那么你就不得不跟人类工会的人进入敌对关系（因为这两个工会是彼此敌对的）。你可以在任何时候努力去改变你在某一势力中的声望，没有次数或时间限制。声望系统也关系到玩家是否能接到某些任务，但玩家不会知道自己错过的东西，因为如果接不到某个任务，那么他们根本不会知道有这个任务存在。

WOW中，8个种族分成了2大阵营：兽人、不死亡灵、巨魔、牛头人成立的兽人部落和人类、暗夜精灵、矮人、侏儒组成的人类联盟。

根据魔兽世界的历史，人类和兽人经历过3次全面战争。时间如此之长的战争，是不可能让两个种族的工会组织同时允许一个角色成为自己的成员的，而玩家成立的工会也一样，声望系统是为保持这些工会、组织的平衡性而存在的。

Skills（技能界面）和Talents（天赋界面）

Alpha中人物的设定实在太复杂了，除了其他的魔法、个人属性外，还要有技能的内容。从这个Lax角色的技能





窗口中可以看到，他掌握着 Defence（防御技能）50 点、Maces（使用权杖技能）23 点，Holy Magic（神圣魔法）47 点，Shadow Magic（阴暗魔法）28 点等主要技能。

主要技能比较容易理解，第二掌握技能则比较有趣。Language Orcish（兽人语言技能）300 点、Language Common（通用语言）技能 300 点、Engineering（工程学技能）75 点。

看样子兽人的语言和人类的还是不能通用，掌握其他种族的语言在交流上似乎不是主要的能力，应该是对种族特有物品的使用上有所帮助。根据 BLIZZARD 的资料，WOW 中具有 10 种不同的语言：

·通用语（Common）：也就是人类的语言，英文版的 WOW 是英文，如果是中文版的话，就应该是中文了吧。

·达纳苏斯语（Darnassian）：暗夜精灵使用的语言，所以也可称为暗夜精灵语。

·恶魔语（Demon Tongue）：扭曲虚空中的那些恶魔的官方语言。

·龙语（Draconic）：5 种龙的专用语言。

·矮人语（Dwarven）：铁炉堡矮人使用的语言。

·兽人语（Orcish）：杜隆塔尔的兽人使用的语言。

·古代语（Old Tongue）：也许是几千年前的阿拉索王国使用的语言，中古英语那样的。

·泰坦语（Titan）：创世和秩序之神泰坦所使用的语言。

·牛头人语（Taurashe）：莫高雷的牛头人使用的语言。

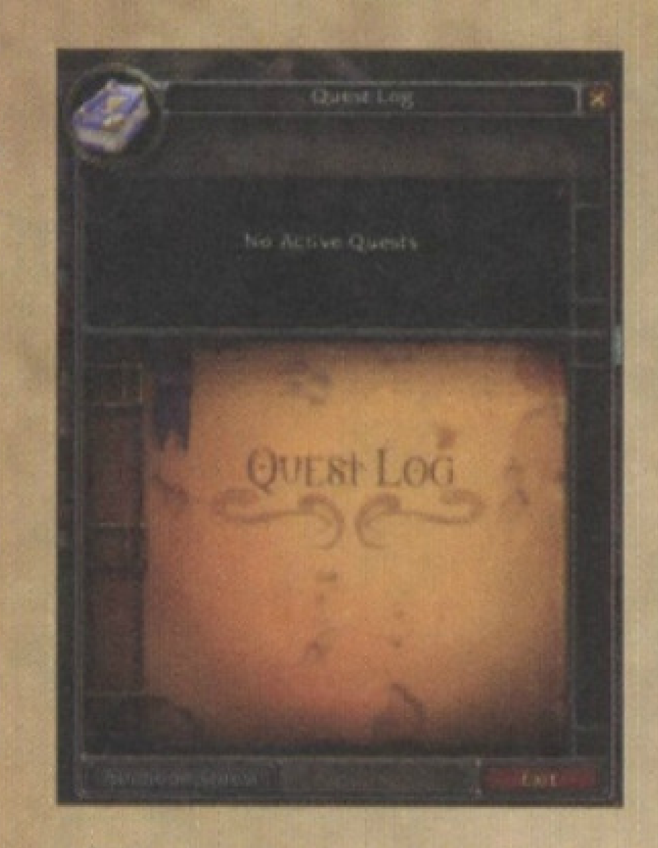
·萨拉斯语（Thalassian）：就是“高贵的精灵的国度”萨拉斯的通用语言，即高等精灵（现在叫血精灵）使用的语言。

因为在 Alpha 中无法打怪升级，所以这里的天赋界面也无法使用。估计如果人物通过升级获得了技能点数和人物属性点数，都是从这里分配到相应的数值上，如同 DIABLO 角色等级提升后的技能分配，以提高角色的整体能力。Alpha 的设计还是比较简单，在正式版本中，我认为这个界面会更新为更简单的，或许会和其他界面混合使用，因为技能、属性的提高，只有一次选择的权利，专门做一个管理的界面似乎稍微有些重复。Alpha 能够表现的东西还非常有限，所以 BLIZZARD 可以放心地让 Alpha 泄露后随意地被破解，而没有什么过激的表现，也是有很大关系的。因为 Alpha 只是一个客户端，更加完整的服务器端完全有可能是和客户端完全分离的。

Quest（任务界面）

同样，任务界面完全无法看出如何使用，所以我认为 Alpha 的客户端也只能进行一些旅行的内容。但我从一些资料







中找到一个打开了的任务使用界面，大家可以看到，每个任务都有详细的说明，而且任务的分类也非常清晰，每个大任务由各类嵌套着的小任务组成。例如这个Proof of demise君权转移的任务，需要收集10个相关的戒指，而且如果你找到的话，游戏中会自动提示你找到了几个。

配合声望系统，魔兽世界的任务因为种族、级别、声望、联盟分为可循环任务和不可循环任务2种。这样的设计就有很大的弹性，因为不可循环任务的经验和奖励肯定是非常多也是非常诱人的，这就驱使玩家们奔走于整个世界之间。只要玩家不停地去做任务，玩家的效率就一定会是最高的；相反你总是守株待兔，你的效率自然就会降低。

如果存在着不可循环的任务，那么就可以理解为BLIZZARD可以随时修改服务器端的任务设定，随时升级WOW的任务系统，那么这个世界就是每天都存在着改变。这的确是一件非常让人兴奋的事情，想一想吧，你每天上线时都会有未知的新生事物在等待着你。

Ignore（忽略和背包）





在这里应该是能够过滤玩家所发布的信息和其他内容，当点击Ignore Player时，可以输入要忽略玩家的姓名。

我们仔细看背包的部分，背包由5部分组成，就好像是我们旅游时背着一个很大的背包，还有腰包和小挎包一样。大的背包里可以放更多的东西，根据图来看，一般的大型背包可放置16个物品，而小背包内则可以放6个。我比较奇怪的是，WOW里面的所有物品都是一样大小吗？用一个图标就可以表示吗？而不是和DIABLO那样，每种武器所占的物品栏都不一样，如果这样的话，那么我们就可以在背包里放非常多的物品了。或许正式版本中会修改吧。

不知道是否可以同时携带多个大型背包。那么可携带量就会非常大。不过仔细想想，为了在这个庞大的世界里旅行，的确需要更多的携带量才能适应。我注意到背包中还有一个水囊的物品……难道人物还要吃饭喝水？

这是Alpha中屏幕最下方的工具栏。左边是从“1”到“+”的快捷键设置，你可以将魔法、技能、物品放在上面，而且不仅是12个快捷键而已，利用Shift还可以切换下一组快捷键的设置。一共10组，120个快捷键可以设置，这下大家满意了吧。



中间的则是角色的魔法技能界面、任务界面、人物属性界面和系统设置等界面按钮，每个界面都有其快捷键可以直接进入，例如按P就进入Spell book（魔法书）的界面设置。

背包的说明可以参照上面的介绍，特别需要注意的是那个绿色的小条，这是网络速度的显示，当你速度接近理想状态时就是绿色，非常慢的时候则是红色。我在测试网络上的服务器时，有时会出现红色、黄色、绿色的不停变换，BLIZZARD非常直观地将这个因素导入了工具栏中，感觉非常人性化。

细节

WOW是一个3D的网络游戏，说实话，如果你不适应FPS游戏，你需要适应一下才能进入这里。虽然场景十分庞大，空间令人十分舒畅，但昏晕还是不可避免。因为场景过大，所以在不是特别快的跑动中，就会经常地留意周围的景观以及是否有人攻击，然后呢……因为对比屏幕移动的感觉，呕吐感就不自主地涌上来，我也是适应了2天才习惯的。



那种庞大的地图就算是缩略图也让人觉得大的可怕，我可以用下面的缩略图做一个说明，放大的部分是艾泽拉斯大陆一块叫Western Plaguelands的地区，这个地区上有两座比较大的城镇，当然也分布着很多小村落。你如果想从上面的红点步行达到这个地区下面城镇的红点处，需要跑上30分钟才能到达——当然是你认识路、没有怪物的阻挡、你没有在山里迷路、没有人突然出来PK的情况下。

在Alpha中，感觉特别好的就是键盘与鼠标配合让人物在跑动中不停地切换视角，这种视角的切换可不是固定的切换，而是完全根据你的意愿，而且是实时的切换。你可以把《黑客帝国》里的人物运动360度时摄像机围绕的效果表现出来，也可以切换成为魔兽的CS版本，还可以重温魔兽争霸的视角，总之一切权力交给你来控制。那种操作的畅快感，真是无与伦比的自由。





Alpha除有各种快捷键可以打开各种功能界面外，屏幕右上角显示的地图缩略图，对于在这个世界的探险有着非常大的帮助。如果你在地图上探索时，显示的就是地图的整体缩略图，而当你进入房间时，立刻切换成房屋的立体平面图。这是一个非常好的功能，你要知道，这个世界中的迷宫也大得比较离谱……

我可以说，如果你可以把自己放置在一个沙发中，然后配置一套无线键盘鼠标，就可以用非常舒适的感觉遨游在这个世界中，享受BLIZZARD给你带来的艺术。



魔法的释放效果——我们在这里只说施放后的细节。这是对一个单位使用电击术的画面，仔细观察的话，释放的单位身上已经开始冒出烟了。没有特别炫耀的感觉，不像其他网络游戏那样非常大的表现出光影效果（要是都那样，还不都成神了？），但给你的感觉就是真实。

另外，对于Alpha的运行，我是分别在P4 2.4+512MB+Ti4200 128MB和PIII 1GHz+256MB+GeForce4 MX440 64MB上测试运行的。除了分辨率外，二者几乎没有任何区别，画面的效果非常理想，光影变化和雾化的效果没有任何差别，运行时都非常流畅。可以肯定的是如果你的电脑是2001年后的配置，不需要升级也可以很流畅地运行。

感想

综上所述，Alpha就是Alpha，就好像是刚出生的婴儿。而WOW的发展是一个很长远的事情，我们无法预料会发生的一切。BLIZZARD对工作的谨慎态度已经是举世公认的——还记得《魔族王子》吗？一个衔接《魔兽争霸II》和《魔兽争霸III》历史的游戏，BLIZZARD第一个冒险游戏。已经接近完成的作品，居然被腰斩，而且是完全消失，再也没有消息。

我希望大家看到这些内容后，只保留下对这个世界的印象，忘记其他的一切。因为它们都会改变，而且肯定会改变。记得《魔兽争霸III》Beta测试的时候，兽人的英雄先知是唯一一个能够飞行的英雄，在正式版本时就完全修改了。只有这样，我们最终才能得到一份完美的产品。

BLIZZARD是一群值得尊敬的人组成的，他们所创造的是能够称之为“经典”的、给我们心灵刻下烙印的东西。





《传奇3》新版本生存游戏揭密

■上海 1st.光明祭司

生存游戏是传奇3附带的一个小游戏，不过要想玩这个游戏就必须在失乐园打猴子收集随机爆出的地图。必须收集4张地图，即“生存游戏场地地图1”、“生存游戏场地地图2”、“生存游戏场地地图3”和“生存游戏场地地图4”。和困魔石一样，很可能打了几天都爆同样的，要想集齐很费工夫，不过可以跟其他玩家换，大家互补所需，这样就会快多了。

集齐4张地图后，去边境城市的试炼屋找一个叫“满多”的NPC，就可以进入生存游戏了。NPC会提醒你进入后攻击力会增加，但并非只是你一人的攻击力增加，而是所有的玩家和怪物的攻击力都会增加。死亡后需要重新进入，很多玩家担心挂了之后再进去会再收一次地图，这倒不用担心，只要收过一次地图后，在本次打开的生存游戏里面，根本不需要再用地图了，30分钟内可以随意进入（只要不心痛money，因为每次进入需要50万钱）。

进入生存游戏地图后，你会看到一块类似流放岛地形的地图，玩家不可组队，看不到名字，不能发言，要血战到底，在一个半小时内只剩5个幸存者即为胜利（不过要想分辨朋友还是不难的，可以从衣服、等级以及HP值等细节分辨，用这样的大排除法可以排除掉很多人，最后再解决那些像朋友的人）。一个半小时的游戏时间结束后，所剩的玩家数量超过5个，此次生存游戏将被视为失败，奖金将累积到下一期（体彩？）。在一个半小时内任意时刻，当幸存玩家的数量小于或等到5时，系统就会自动视这些玩家为幸存者，游戏停止并将玩家传到生存游戏场的出口，该出口地图有1个NPC，玩家可通过她离开生存游戏场。但不要急着出去，因为还有4个聚宝箱等着你，这4个聚宝箱中有一个放的是药水（分别是诅咒药水一瓶、祝福油一瓶、武器强化油一瓶），另外3个全是钱，聚宝箱爆出来的钱每堆是5000，笔者没有仔细数过，大概是护法天的3~4倍。奖金的计算方法为初始奖金（初始系统提供100万）加上每个进入生存游戏场玩家的入场费。这个奖金会自动平均分配放入玩家的口袋，不需要找专门NPC领取。总的来说，只要进去一次，不被淘汰出来，基本上有赚无赔。

就整个场景来分析，排除其他客观因素，笔者认为法师在这里是最容易胜利的，不过也是最容易死的。因为在这里攻击力增加了很多，所以法师被打掉三四百点血也很正常。战士呢，虽然莲月攻击力超强，可以秒杀玩家或怪物，但战士互砍将很可能取决于谁先动手和谁能发出会心一击，运气成份太高。法师则不同，因为是远程攻击，两三下干掉一个战士是很容易的，所以在这张地图上面，战士可以一下子秒掉一个挂盾的法师，而法师也能几下打死一个40多级的战士。前面提到过，谁先动手谁占便宜，很可能战士还没有接近法师身边就已经被打死了。法师之间如果互相攻击，就要比比谁装备好、运气好了。道士跟法师打很吃亏，因为本身攻击力不高，血没有战士多，所以是打不过法师的，不过欺负战士倒是没问题。综合分析，该地图里法师最占便宜，道士其次，战士最受气。唯一能克制法师的也只有法师自己。当然，这只是局部的2人对打的情况。如果人多的话最好闪到一边去，只让屏幕的一角露出人。这样至少不会被群起而攻之。

要想成功地在这个游戏中生存到最后拿到奖励，就一定要注意以下几点：



1.安全问题，首先不要成为众矢之的，游走于人群之外，利用游击战术消灭敌人。

2.药品问题，如果战斗特别惨烈的话一定要注意，在快到30分钟时可以故意死掉一次出去买药。为了最终的胜利，50万就不要小气了。

3.聚宝箱，在第二块地图里每次刷新4个聚宝箱，而这里是不可以PK的，所以强烈建议在第一块地图游戏时将所有人杀光，一人独占聚宝箱。这样得到的奖励会比系统奖励更多。P



《神之领域》武道初级升级之路

■游侠创作室 毛毛虫

在《神之领域》里，武道家是非常适合一个人SOLO怪物的职业。等级高的武道家所拥有的战斗力，是所有职业中最强的。武道家专精于空手格斗，并可透过玩家操作及技能学习与使用，发出华丽的组合技连续攻击。

1级就去接小乌鹈的任务，去米鲁里斯森林（1）或斯欧米森林打小摩斯或长矛摩斯。小摩斯是1级怪，经验少，也没啥钱，长矛摩斯是2级怪，就感觉明显比前者难打很多。做小乌鹈任务的奖励经验可以帮你升到5级，到了第5级，10次任务也就做完了。你的"攻击"差不多升到2级了。另外，去神官处买5级的技能——重击，因为下面要打的怪物，有些级别和你差不多，还有些高于你，普通攻击容易Miss，用技能结合普通攻击一起打，掌握这一技巧对于提高杀怪效率非常重要。5～6级只有靠自己慢慢K长矛摩斯了，这个阶段推荐买600块的臂镯，价廉物美（CON+2）；还有土壤戒指（CON+2，AC-2），目前米鲁里斯城的最低价是2500，有这个价卖的可以考虑买一个，一个就够了，以后这个戒指还是很容易打到的。

6级开始可以接新的小乌鹈任务，去打恶夜摩斯，推荐去米鲁里斯森林（2）打，那里只有恶夜摩斯和摩斯骑士两种怪，而且摩斯骑士不主动攻击。一开始可以打落单的恶夜摩斯，不要被它们群殴，因为恶夜摩斯会主动攻击，所以在战斗时尽量拉开了一个一个打，血条见底了就往传送点跑，传到米鲁里斯森林（1）去休息回血。做任务可以练到10级，这段时间主要的收获是多个春雨耳环和风之戒，还有生命药水。

10级到11级，可以继续杀恶夜摩斯和摩斯骑士，也可以回去杀小摩斯——因为这时杀小摩斯几乎一拳一个，不用费多少血，而且升级的速度也很快。到11级时，攻击可以升到3级，重击也升到2级，这时候有空去做一下银行家任务，无需战斗，跑跑腿即可，奖品火腿暂时留着，不要急着用掉，等重击技能升到较高时再使用，这样效率比较高。

11级可以去接小乌鹈的第三个任务了，杀摩斯凯帝，这是个比较难的任务。首先，建议买一套11级的衣服（女性的衣服比男性贵，男性衣服3500钱就够了），如果不买这套衣服，一开始在斯欧米森林（2）很难撑下去，要打死一个摩斯凯帝都是非常困难的事情，因为那里的怪物都是会主动攻击的。

做了小乌鹈任务可以升到15级，重击也可以升到3级，打到的火腿、水果、红水、各色戒指和垃圾装备等物资，除了自己用的，剩下的都可以卖了。在14级中期到15级初期应该能够买下大地护符了，佩上它攻击力增加1倍。如果有余钱，给自己添点加AC的装备。这时候15级的你，已经能轻松杀遍斯欧米森林（2），但别太托大，被群殴还是会死得很难看的，在这里练到16级。

16级去接小乌鹈的第四个任务，杀叫普罗夫的小绿头，在米鲁里斯森林（3）很多，做起来非常轻松，只是小绿头有时难以点到。这时可以开始注意战斗技巧了，如果有大量怪物一拥而上，考虑利用树木和石头形成的卡位点来打，避免被它们群殴。另外它们跑得很慢，要是抗不住可以跑，拉开了一个一个打。从背后痛打怪物伤害很大，侧面效果次之，怪物一刷出来会发呆数秒，可以趁此良机痛殴。武道家很适合守株待兔，因为站着不动回血较快，米鲁里斯森林的怪易暴走，也刷得多，自己乱跑容易被围，坐等怪物自己送上门来比较轻松。做完任务后，可在米鲁里斯森林（3）或去米鲁里斯森林（4）继续练级打宝，这两个地方盛产土壤戒指和闪耀戒指，是玩家比较喜欢购买的装备。还有任务物品灵草和灵果，自己做任务（1灵果5灵草）和出售两相宜。

练到20级之后回家一次，强烈建议购买20级的武道家魔法——回复术，10次小乌鹈任务的奖金正好支付这一开支。可以大大加强连续作战能力，神域里补血药水价格昂贵，而且能携带的数量有限，回复术将武道家原来"无用"的MP点数转换成宝贵的HP点数，对于全CON武道家来说，学了回复后HP、MP、SP使用可基本保持平衡，可以一直保持良好的作战状态，只需偶尔休息半分钟就可将HP和SP基本补满。全CON武道家，配4土壤戒指和1白金镯（CON+5），一次HP和SP可回复将近一半。另外，把你身上超过5000的金币存银行，因为从现在起，不幸挂掉后你就要遭受损失了。物品格最好留5个以上的空，可以放打到的东西。另外，死亡会掉落装备（武道家似乎只掉身上的衣服，可能战士还会掉武器和盾牌），如果物品格没空，可就掉在地上了。

《天之炼狱》吸血鬼安全练级小贴士

■游侠工作室 飞雷

在《天之炼狱》的3个种族中，吸血鬼无疑是最为吸引人的角色，初始能力就高，成长又快，学习魔法也方便，还不用头疼如何分配或提高魔法等级。现在我来提供两个吸血鬼安全练级的方法，希望能起到抛砖引玉的作用。

安全区域

从屏幕右上角的小地图上，有时可以看到一些绿色区域，那就是安全区。只要在安全区内就不会受到怪物的攻击，而且就算被PK也不会损血，所以是绝对安全的。一般来说，只要玩家出现在怪物的视线范围，它就会跑上来攻击你。由于怪物不会进入安全区，可以先把怪物引到安全区边缘，自己再进入安全区，在安全区内攻击区外的怪物，这样怪物就不会还手，不管多厉害的怪都可以慢慢打了。当然了，引近战攻击的怪物比较好，会远程攻击的怪物会在远方就开始攻击你，比较难引。





在小地图上有时会出现红色的区域，那里是其他族的安全区，对于吸血鬼就是绝对的危险区，在危险区内对方可以随意PK你，而你的攻击却都无效。如果不清楚这一点，冲到别的族的城中，99%的可能是被白白扁死，这可是要注意的。

其实这种方法并非吸血鬼专用，其他两个种族的玩家也可以用这个方法安全练级，而且如果能用远程攻击（如人类的枪手、魔灵的法师）更能安全地打怪，不过如果安全区外怪多的话，尸体就没得捡了，不然一出安全区在N个怪围攻下一定会被秒杀。

飞行攻击

吸血鬼有个技能是变身为蝙蝠，而变身时需消耗一个“蝙蝠翅膀”，所以多准备一些为好。虽然一个蝙蝠翅膀要2000元，但打死一个中级怪物后它的头应该可以卖到2000～3000元，不怕没得赚。这里要说明的是，吸血鬼在使用魔法时会有个施法成功率和施法间隔的问题，智力越高，吸血鬼施法的成功率越高、施法间隔越小，不过好在这适用于较基本的非攻击性魔法，就算非智鬼使用时成功率也不低而且几乎没有施法间隔，施法失败后可再次连续施法直到变身成功（施法失败时不会消耗蝙蝠翅膀）。变身为蝙蝠后虽然不能攻击、不能吸血也不能自动恢复HP，不过移动速度快了一倍，而且最大的好处就是怪物也不会攻击你。这时只要飞到想要攻击的怪物身边再变回人形就可以攻击它了。注意，这时只要你在原动攻击这个怪物而不移动，那就只有这个怪物会向你还击，周围的其他怪物暂时是“看”不到你的。这样就能起到单挑的作用，一对一打的话，只要选择了等级相差不太大的怪物，对吸血鬼应该不是问题。打死眼前的怪物后捡尸体，再变为蝙蝠去寻找另一个目标。

这种方法也不是十全十美的，当你在和眼前的怪物单挑时，周围站在原地的其他怪物虽然暂时看不到你，但也有两类怪物例外：一是突然在周围重生的怪物，二是没事突然移动一步的怪物，这两类怪物会发现你并走来攻击你。如果你是越级打怪的话，那还是变为蝙蝠先跑吧，不然可得免费回城喽。其实这种方法用来找红色的Boss怪物比较不错，Boss怪物不管攻击力、防御力还是HP都比较高，还是单挑比较保险，打死后获得的经验也多，有很大的可能拿到比较好的装备，而且出现双属性装备的几率比较大（虽然一般来说双属性都附加了两个垃圾能力）。

“飞行攻击”只能吸血鬼使用，而其他两族是否也有类似的安全打法，就靠各位玩家自己去发现了。吸血还是被吸，这是一个很简单的问题。P



元总

■西安 汪羿成

霸占靠窗子床铺的家伙叫元总，是我们宿舍的第一壮汉。大约每过一段时间，他就会和我们宿舍的第一瘦汉——人称“涛哥”的比上一会，以娱乐我们不用付费的时间。通常他会把“涛哥”倒着抱起来，让涛哥的脑袋控控血。刚开始涛哥还有些反抗，大声说要放了元总的血（动不动就要“放了XX的血”也是涛哥为什么要被叫作涛哥的原因），但到最后就只剩下大声的哀求了。我们通常坐在各自的床上以悲天悯人的眼光看着涛哥呼号，因为是涛哥而不是自己而感到庆幸，并且在庆幸之余还有心情去问一下涛哥的感受。

如此，我们对他人前人后恭敬地喊着“元总”。

要说元总的相貌，更是霸气非凡：圆圆的下巴，一脸的落腮胡子，因为头油而一缕缕的头发，小小的眼睛常让别人误以为他目露凶光。据他自己解释，那只是为了让视力集中为一点，以便更清楚地加强自己对世界的看法。元总总是喜欢背些与其形象完全联系不上的诗词，夜黑风高，一角明月孤垂时，元总在被压得吱吱呀呀的板床上背“罗幕轻寒，燕子双飞去”，总是让人的脊背渗出一身冷汗。然而如此诗意的元总却很是落魄，落魄的原因来自于他的学习。在一次考试中他不知道是不是中了邪，答完卷后没立即交卷，而是既不看卷子也不交卷子，两只眼睛只是盯着监考老师，直到下考铃打了才算作罢。大约是考官从他的杀手眼神中觉察到了什么，总而言之，以后次次考试都会盯着元总，似乎两个人有着杀父之仇。元总又是小抄作弊的行家，一场不抄全身都会不舒服。于是就有那么一天，狡猾的狐狸终于没能逃过好猎人的眼睛，元总小抄作弊被抓住了。叫了家长，记了处分，元总一天没说话，风将他脚下的沙子扬起，胖胖的背影显得是那样令人同情。

然而，这样的打击对元总并未造成什么真正的伤害，元总最可引以为傲的是他在网络游戏方面的才能。很早以前宿舍里10个人中只有我们大约三四个人玩电脑游戏的时候，元总就是老《传奇》的拥护者，在我还在作网络流氓（只玩公测期的游戏，一旦收费就不玩了）时，元总就已经坚定不移的，甚至是呕心沥血很职业地玩传奇了。他会掏钱买点卡，在不停地有游戏公测出现时，那似乎是一种很极端的做法。我们对待游戏的态度不同，我将游戏看作娱乐，而元总看作生活。

后来出了《传奇3》。虽然元总总是对一款游戏忠贞不二，但元总似乎有着超然的眼光与中国人的传统观念。新出的《传奇3》承上启下，前程远大。且不论《传奇2》与《传奇3》是父与子还是兄与弟，总之是一个家族的。唐太宗胁父弑兄，朱棣赶走了自己的侄子……历史没有追究谁是谁非，他们依旧是好皇帝，百姓们认为他们的主子依旧是一个姓，也就用不着搞出国之殇的那一套。所以元总早在《传奇3》刚公测时，就紧跟潮流冲了进去。后来听说元总暑期废寝忘食，在没有人带，全靠自己一点一点练，而练的又是个战士的情况下，持之以恒，最终在别人还在银杏矿坑里杀蜘蛛时，他就已经38级了。

但那是传说，我们并未亲眼目睹，目睹的是在他来学校以后，元总似乎瘦了一圈，常常带着黑眼圈，真是屈原《涉江》中描写的那样“形容枯槁”。元总的处境堪怜，因为上网需要很多钱，何况是几乎不间断地上，所以爱吃好东西的元总，总是一天吃一包方便面外加两个共值5毛钱的馒头。宿舍里的舍友实在是看不下去了，总是今天这个省两个馍明天那个把吃不下的剩菜倒给他。最后连涛哥也看不下去了，眼望苍天将一只鸡翅塞入嘴中，喃喃自语说作孽啊作孽……就这样拿价值2000元RMB手机的元总吃着“百家饭”。食欲上的折磨并不能动摇元总的决心，但更可怕的是精神上的打击。世俗的偏见为他的精神追求设置了障碍，残忍的老师居然让忙碌了一晚的他必须上课，否则就不让他通过考试！所以我们看到了以下悲壮的一幕：元总坐在教室的最后一排，椅子被翘起一端，一点点似有似无地摇晃着。元总的头高仰着，双目紧闭，似乎已经因过度的疲劳失去了知觉。这是以往出现在我地下党员被敌人抓住严刑拷打后才有的典型情景。不需要任何演技与伪装，它是那么真实地出现在我们的眼前，全班的女同学面对此情此景无不为之流下

了同情的眼泪。老师也被感动了——让他睡吧，让他睡吧，这样就不会影响到其他人了。

或许是真如我的同铺的口头禅所说吧，"我们太狭隘了"。很快就有事教育了我们，让我们懂得了"天下无可无不可"或"行行出状元"的道理。在一个晴空万里的日子，我们本将它当作一个平常的日子，并未特加留意。当中午大家饱食之后，正有与周公一叙的心情时，元总踹开了宿舍的大门，只见他带着几丝疲惫，但更多的是兴奋与骄傲，用几乎颤抖的声音喊道："爆破山了！"整个大楼似乎都在晃动（原本看他的表情我还以为是地震了）。全宿舍都动了起来，就像一滴水掉进了热油锅，所有人都争先恐后地奔向网吧，看一看什么让元总如此失去理智。虽然我们当时几乎没人玩《传奇3》，我们并不知道"破山"是什么、意味着什么，只是为元总为一个什么样的事能如此"真情付出"而感到好奇。

更感性的理解来自于其后。一个小伙子在我们宿舍后的网吧，打出了绝顶装备"护身戒指"，卖了RMB6000元。对方从上海自掏机票飞过来，在网吧交易完后又匆匆坐飞机离去。像一种幻景，很夸张，但更夸张的是我们就在他们的旁边眼睁睁地看着这一切，一张张红红的100元一张的RMB——是在现实中，不再是虚拟的钱。天，贪婪、羡慕、惊讶与夸张复杂的表情出现在网吧老板的脸上，我知道我们当时的表情也一定差不多。更让我们惊异的是，元总打出的"破山剑"居然也值个3000到4000元。3000到4000元你知道这是什么概念吗？这是我们西安一个本科生半年的生活费，有了它，就能实现多少个梦想！现在毕业生那么多，何况我们还是专科。这一切意味着什么，赚钱是一个遥远的梦吗？

突然，我们理解了元总为什么那样执着，理解了他吃的大苦，他受的大劳，甚至还非常羡慕他——为什么这么做的人不是我。真是一个大讽刺，几天前，就在几天前我们还在同情他，现在反过来，该被同情的人竟然是我们。好像受到了愚弄，想一想却又是注定的。

于是一切都变了。处在怜悯与同情中的元总一夜之间像见过了上帝的摩西，脸上带着烨烨光华，我们绍说《魔兽III》不错，半晌元总才如老僧入定后回过神："可能卖人民币否？"答曰"不能"。在元总听到了他想听的答案后，用神采飞扬的表情继续说："咱只玩能卖人民币的游戏。"真是……

虽然说玩物丧志，但并不是人人都这样想。整个宿舍动员起来了，所有的人包括从来不玩游戏甚至是很少上网的人都动起来了。充点卡、冲级，像一阵暴风雨席卷着几乎每一个人。以前我们并不知道元总的名气有多大，但行会领袖的头衔以及公告版上出现的种种美誉与赞赏，以及他的英雄事迹与传奇，让宿舍里人人张大了嘴巴——元总还有这样的事啊！更奇妙的是，以前与桃色新闻从不沾边的元总，有一天突然说自己要结婚了！我们吓了一跳以为他有什么想不开的，结果是在游戏里。对方送来了照片与娟秀的字体，假如不是作假的话，那么真是……自此以后，上完网，吃完饭，元总的深闺怨叹就变成我老婆如何如何，让绝大多数还身单影吊的宿舍人恨得眼睛发红。宿舍里的前任大帅哥，此时就会一声接一声地发出了无比沉重的感叹！后来这种桃花缘甚至扩张到了现实生活中，班上那些经常孤芳自赏却又急着嫁人的女同学早已通过在男生宿舍安插、收买的各个间谍口中打探到了消息。于是下课时，似有似无地用一种腻得可以淹死人的口吻，对着从不上课的元总说"这道题怎么写"。

这样到了大三，元总已经从一个疯子与怪物变成了宿舍人的偶像，似乎他的一举一动，都带着某种神秘的色彩。在宿舍时，所有的人都围绕在他身旁，虚心请教关于游戏的所有问题，那份虔诚就算是子路对着孔子也会自叹不如。几乎以后所有的话题从开头到结尾都会围绕着《传奇3》进行，而且不管你愿意不愿意，假如你稍有异议，整个宿舍都会是咆哮的海洋，任何一个巨浪都会打得你体无完肤。"疯狂"，这个词闪过我的脑海。但我绝对可以理解他们。

转眼间已经是毕业的时间了。然而最不愁工作的竟是元总。我说什么好呢？当我们都疯了一样四处找工作时，元总依旧不愁吃喝地呆在网吧。想起前两天，学校有一副横幅上写"网吧有害健康，请大家抵制上网"，还有很多同学的签名。这些大二、大一的小子们，如果听过了元总的故事不知会怎样？嘿嘿，元总啊元总，人生如戏兮，戏如人生……



市场营销审计
——网络游戏行业最缺乏的环节

■河南 王东

过年时闲来无事，上网浏览关于网络游戏的新闻，为写专栏寻找素材。发现了一款叫作《雷霆战队》的游戏，看起来很类似现在流行的Counter-Strike（反恐精英CS）。用专业术语来讲，这个游戏属于网络版FPS游戏，从游戏内容来讲，又可以归为竞技类游戏（记得我在以前的专栏中曾特别强调过，网络游戏的运营绝对不能完全地引入"电子竞技"的概念，否则玩家对产品的理解将产生急剧的两极分化。详见2003年第16期《大众软件》）。

看了这款产品的介绍后，我一直在纳闷这款产品的收费模式该如何建立以及如何进行推广。我们不妨从营销学的角度来简单分析一下：

从消费者的需求出发，消费这款产品的消费者无疑是喜欢类似CS那种竞技型游戏的玩家。然后我们继续从这种玩家的消费心理来分析，这类玩家的"消费偏好"是什么呢？很显然，是流畅的最低延迟的速度、团队作战的方便性、战斗获胜的荣誉感等。

在流畅的速度方面，毫无疑问，网络版射击游戏根本无法和CS竞争。而在团队作战的方便性方面，恐怕也很难和CS竞争。CS已经运营和发展了5年之久，无数CS迷早就依赖于CS的团队配合模式和各种操作习惯以及消费习惯。国内已经成立了无数大大小小的"战队"，各个城市的比赛更是此起彼伏，网上的各类CS比赛服务器也是人满为患。所以，在团队作战的方便性方面，网络版射击游戏很难和CS相比，也无法通过自己的产品改变消费者的消费习惯（玩家的娱乐习惯）。

战斗获胜的荣誉感属于"提高消费者忠诚度"的范围，很显然，放眼全国，到处都是CS比赛，所有的消费者已经达到了非常高的认同性，那就是：只有在各种现实中的局域网比赛中获得荣誉的玩家，才是真正的高手！

我曾一再强调，永远不要试图用自己的产品改变消费者的消费习惯。也就是说，不要试图通过自己的游戏产品改变玩家的娱乐习惯，只有在已流行和已普及的消费习惯上对自己的产品进行创新或增添适合本土化的内容。想象一下，强大如《传奇》者，还被指责为《暗黑》的翻版。（这属于"路径依赖"的范畴，关于这部门的内容请查阅2003年18期《大众软件》的《技术路线与路径依赖》一文）

从营销的渠道方面来讲，我们假设把此类网络版射击游戏当作"官服"，那么无数CS的服务器就是"私服"。"官服"的渠道建设需要大力推广，耗费钱粮；"私服"则根本不需要任何投资，已经遍地开花，所有网吧都大力"自觉"地进行该游戏的渠道推广工作。

所以，无论从营销理论的"4P"或"7P"、"4C"等理论来分析，此类网络版射击游戏根本无法建立合适的收费模式。

在该游戏的网站上有篇分析该游戏收费模式的文章，指出了两点崭新的收费模式。第一种是通过该运营商的无线增值业务平台来建立收费模式；第二种是通过比赛模式收费。

对于第一种模式来说，很明显是犯了"先鸡后蛋"式的错误。短信或彩信收费，是建立在该游戏已经经过推广期并非常普及的基础上。而且短信业务的内容，很大程度上是建立在男女关系、亲情关系、同事上级关系等互相问候及聊天的基础之上，和这类竞技游戏风马牛不相及（娱乐性的网络游戏在推广后则可采纳）。至于彩信，不知道那些习惯坐在高档写字楼的人员是否亲自常到网吧调查过，那些CS迷中有多少拥有彩信手机。

对于第二种通过比赛模式收费，更是令人难以想象。原因在前面关于"战斗获胜的荣誉感"的论述里已经阐明，这里不再重复。

但是，这样一个项目，投资也达数千万之巨。

在网络游戏行业，盲目投资以及在运营过程中盲目做广告、搞活动等非常频繁，这些情况都说明，网络游戏行业非常缺乏的环节就是——市场营销审计。

网络游戏行业的服务性非常明显，产品初期的推广、运营期的广告和促销活动耗资耗力及管理方面的投入非常巨大。如果没有全面、系统、独立、定期（或不定期）的市场营销审计，轻则造成巨大的浪费，重则造成发展战略无法执行、失去创新力、失去团队精神。

没有市场营销审计，广告部经理在缺乏外部评价和控制的情况下会大发其财，根本没有创新的欲望，只会选择在回扣给得多的媒体上做广告；策划部会天天坐在办公室纸上谈兵、丧失创新力；渠道部丧失团队精神、人人各行其是甚至伙同经销商私吞促销费用或做无效、低效的促销活动。

聘请外部人员对企业进行定期或不定期的市场营销审计，可帮助企业经营者和市场营销人员及时发现市场营销中存在的问题（比如广告及促销活动审计、营销环境审计、营销战略审计、营销组织审计、营销系统审计、赢利能力及成本效益审计、营销功能审计、公共宣传审计等），主动地予以纠正，更好地管理好市场营销活动。P

NBA LIVE 2004 对战战术初探

■NBA竞技世界 冰河

当EA把因身高、站位、跑位的不同对比赛战术的影响通过NBA Live 2004（以下简称NBA2004）表现出来之后，NBA2004的战术注定是多变的。而随着某些简单的战术受到比赛规则的限制，NBA2004的联网战术更是变得百花齐放，各展所长。



快攻篇

万变不离其宗，命中率和成功率对于每一支球队来说都非常重要，如果能频频发动快攻，用上篮和扣篮这种最保险的得分手段把球送入篮筐，那命中率是绝对有保障的。把握住每一次快攻的机会，遏制住对方的快攻，胜利就会向你招手。

快攻成立的条件

1.对方进攻失败。当对手在你半场因为传球被断、投篮被盖、投篮不中而篮板被你抢下时就是快攻的开始。

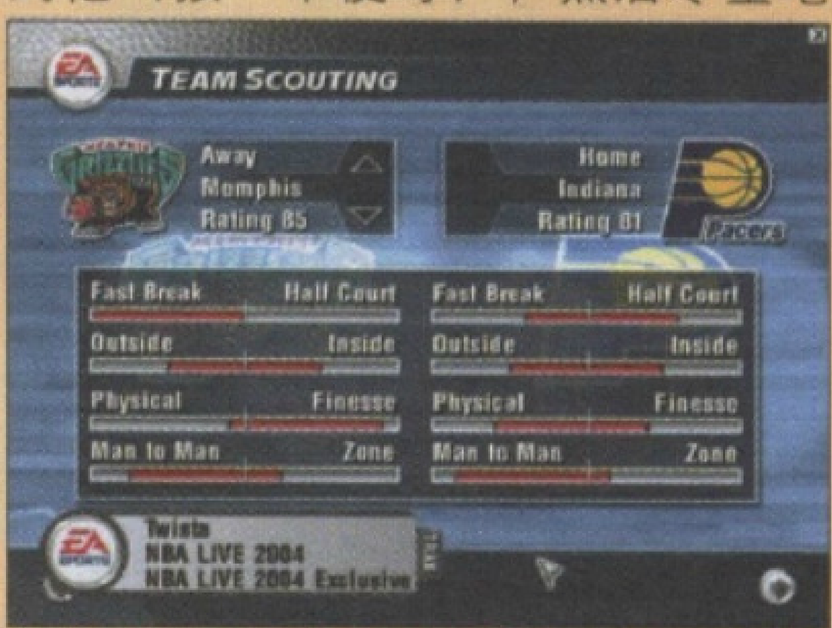
2.自己手上有能打快攻的人。通常这个角色是由SF/SG来担任的，当然，别的位置的球员也能投入到快攻当中。有一个速度快、进攻意识好的SF或SG，会让快攻打得非常流畅，并更具威胁性。

3.位置、传球要适当。NBA2004里对站位和身高的因素体现非常明显，这就注定了一次成功的快攻首要任务是传好球。在自己的篮下抢下篮板后，不要急着用DIRECT PASS（用按键指定传球）键直接把球传到最靠近对方篮筐的球员（按一下便可），因为这时抢到篮板的通常都是内线人员，传球的数值不高，这也决定了他长传的质量不高。接球队员大多需要跳接球，一来二去，快攻的速度就慢下来了。比较合适的方法是，内线抢到篮板后，球在空中就应该用方向键配合PASS（传球）键把球传出去，然后接球队员再用DIRECT PASS键把球传给最靠近对方篮筐的球员。接球后的跑位分为直跑和斜跑。如果位置比对方好，拉开的距离比较长，那用直跑比较合适，直冲篮下后就扣篮了。当自己队员速度不占优势，那还是用斜跑，拉开篮下的空档，等自己的队员跟上后再传过去完成进攻。

防守快攻的一点窍门

快攻实在是太容易成功了，所以只能尽力地去防守，防不住也不要泄气，能成功一次是一次。

根据前面的研究，快攻成立需要3个条件，第1、3项是操作问题，所以也是我们要努力改进的环节。保持自己进攻的成功率，减少失误是遏制对方快攻的首要条件。当投篮失误不可避免地到来时，不要惊慌，通常自己有一个队员是留在后面的，赶快用DIRECT SWITCH（用按键直接换人）键切换回去找到他（按一下便可），然后尽量地



通过Team Scouting（队伍侦察）看到的两队的风格差异，灰熊的快攻能力明显比爱打半场进攻的步行者高出一截。


用PRO-HOP/POWER DRIBBLE(带球跳步突破)键做投篮前的准备动作。

往自己篮下跑，不要想着一路上去堵，先于对方跑回自己的篮下就是成功。不过在跑时要注意对手快攻的队员是不是带3分标志的，如果是就要尽量地接近对方。如果发现对方有在3分线外急停跳投的可能，要马上做出盖的动作，虽然不一定能盖到，但能影响对手的命中率。如果对手是直扑篮下而来，那就追吧，追近了，当对手有要上篮扣篮的可能时，就尽量地跳。这个可是防快攻上篮扣篮最关键的地方，只要跳得比较近，会有很大的几率把对手的进攻干扰下来。

减少对方快攻次数的最重要的一点是操作，只有尽量地减少自己的失误，保持高的成功率，才能让比赛按自己的节奏打下去。


长距离的传球很容易被断，防守方要有意识地插入对手的传球线路中。



阵地战篇

一场比赛并不是总会有快攻的机会，2/3以上的时间是要和对手打阵地战。一旦进入阵地战，每一次投篮都要冒很大风险，所以必须熟练地掌握阵地战的每一个环节，找出那些自己必须着重关注及改进的部分，以提高阵地战成功率来减少对方快攻的机会。

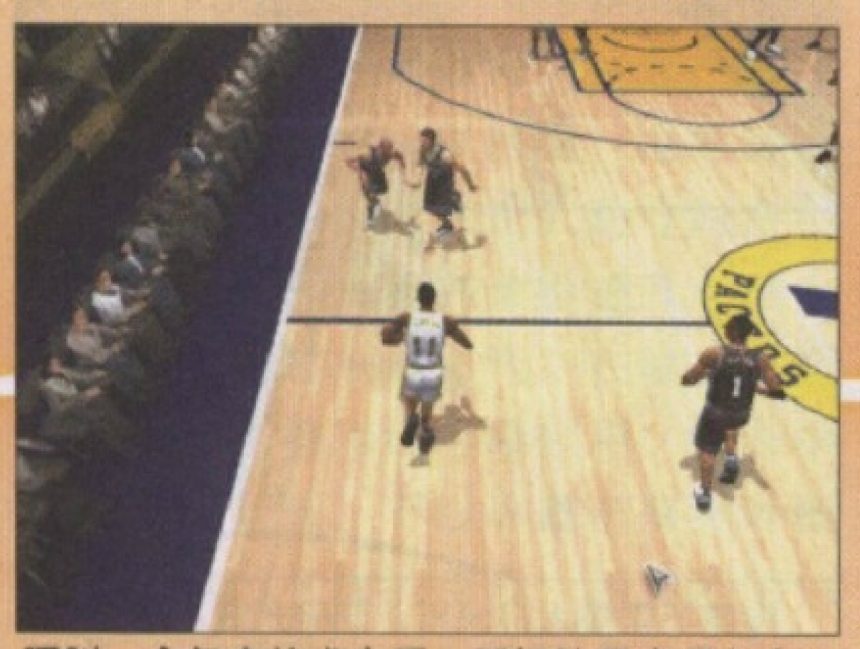
一、发球与断发球

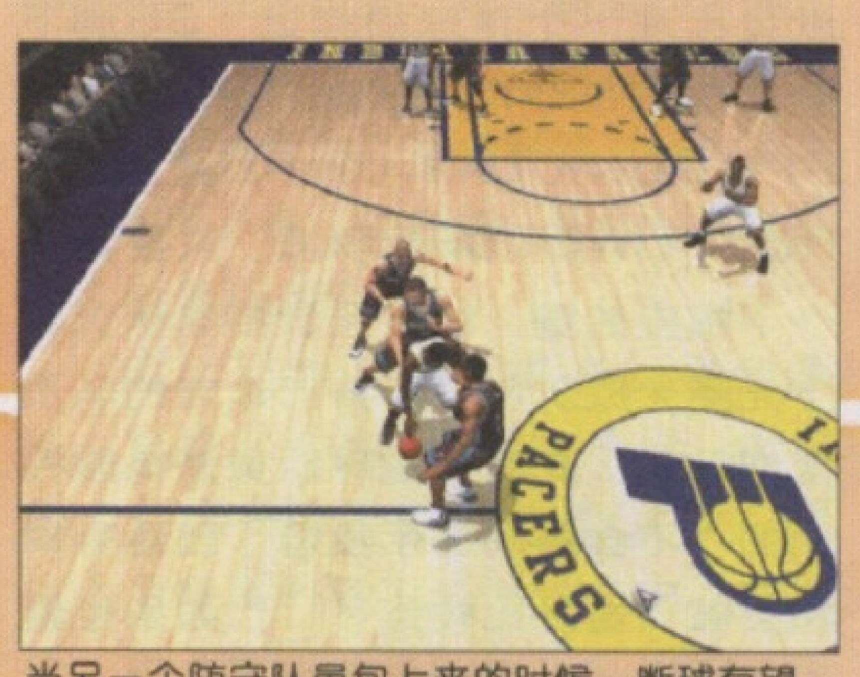
好的防守是从对方发球就开始了的，不断地骚扰和威胁着对方，才能让对方不能舒服地进攻。NBA2004里，最容易断球的是发边线球时，如果抢断成功，几乎能马上得分，抢断几次后对手的士气会大受打击。

抢断分为单人逼抢和前场紧逼抢断，后者比前者更有威胁和更能给对手造成压力，但也容易给对手快攻机会。用前场紧逼来抢断的，更要注意保持自己进攻的成功率，要不然被人一打反击，会死得很难看。需要断边线球时，最关键的就是要能判断出对手传球的方向，在他发球的一瞬间控制自己的人迅速切入发球和接球队员的中间，一下一下地按STEAL（偷球）键，对方稍不注意就会遭到一个抢断。


用方向键配合做出一个斜投，能避开封盖。

发球时通常己方有两个队员策应接球，如果被人逼得太紧了，就要控制接球队员直跑和横跑以便与对手的抢断队员拉开距离，必要时还要跑几个来回。最危险的就是停在那里等接球。直跑比较容易形成快攻的机会，特别是当对手用前场紧逼抢断时，但要注意不要让自己接球的队员跑过了半场，以免因为传球质量下降，需要跳接球，就降低了进攻的速度。如果看到对手上来断球的队员速度实在太快，怎么跑都不能摆脱，就要按住DIRECT PASS键1秒以上，等到本方队员脚下出现一个选择标志（比如是PG发球，当按下去后你的SG脚下会出现SHOOT，SF脚下是PASS，PF是Dunk/LAY-UP，C是PRO-HOP/POWER DRIBBL，只要按下相应的键，就可直接切换到控制该位置的人），按下相应的按键切换到另一个队员上来接球。如果这样还是被对手逼得发不出球，可要记得使用暂停，要不然被人后场断球得分可是很影响士气的。


呼叫一个包夹战术之后，后场队员会迎上来。


当另一个防守队员包上来的时候，断球有望。

二、运球突破进攻与防守

NBA2004里常见的单纯靠按键所做出的突破动作有4种。

1.用CROSS OVER/SPIN MOVE（假动作突破）键，加上方向键和加速键配合，轻按一下会做出左右晃动变向的动作，按住不放会做出带球转身的动作。这两个动作在运球过半场或高速突破时很好用，如果防守队员离持球队员有一定的距离，就用这招直扑篮下，冲起来后就很难防住了。

2.用PRO-HOP/POWER DRIBBLE（带球踮步突破）键，加上方向键配合会做出一个持球小跳的踮步突破或是内线队员持球慢速转身压进篮下，这两种方式分别是外线和内线队员准备篮下攻击所用的。在3分线附近正对着防守队员，用方向键配合做出球员左右换手拍球的动作，这个时候持球队员的速度会比防守队员稍快一点，也容易把防守队员晃开。当对手因为移动而失位之后，赶快加速进去吧，再用PRO HOP/POWER DRIBBLE键辅助，通常都会把防守队员甩开而切进去面对篮筐，这个时候或投或扣或上篮就由你选择了。

3.接球后按住CROSSOVER/SPIN MOVE键不放，再按下方向键，用键盘做出手柄的模拟摇杆所做的自由动作（但只能做出那些护球动作），松开手后，起动突破过人的速度非常快，通常第一步对手总是追不上的，突破进去后急停跳投，命中率很高。

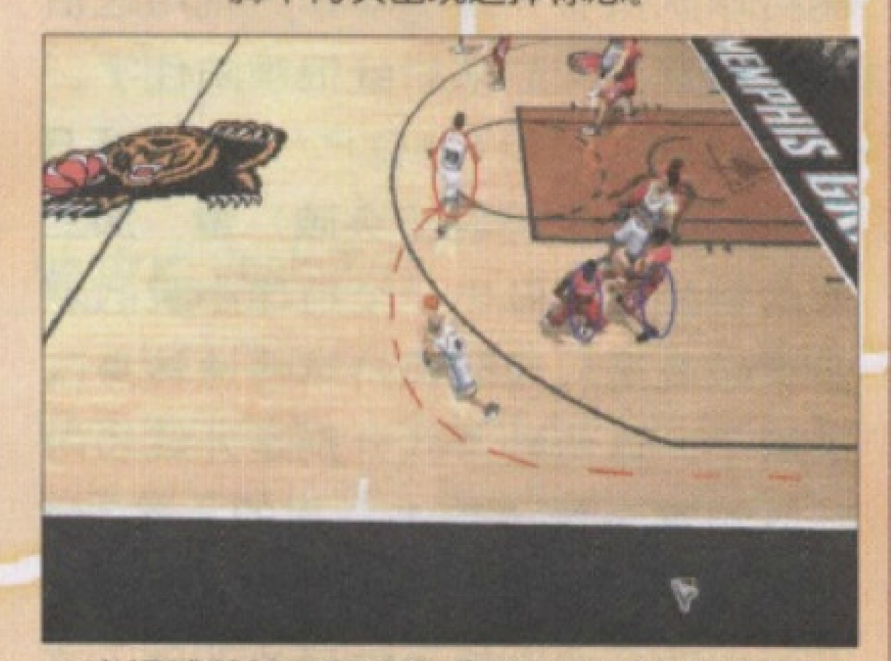
4.用BACKDOWN/PROTECT BALL（靠打）键，通常按下去，持

球队员会拱着屁股来护球，松开手后，会做一个半转身的动作，这种突破方式用在篮下威力比较大。

知道了这4种突破的方式，怎样熟练运用是突破进攻成功与否的关键。这4招可合在一起使用或换着来用以给对手的防守造成更大的压力。突破进去后有一点一定要注意——绝对不能急着出手！否则非常可能被盖，这也是新手常犯的错误。通常在篮下后，轻按一下SHOOT键，把对手骗过后再扣篮/上篮或中投比较保险。



选定一个无球队员之后，OFF BALL标志变成彩色，控球队员变成灰色，选定的无球跑动队员是篮色，再按住OFF-BALL SWITCH（指定无球队员）键，其他队员脚下再次出现选择标志。



当把球传给已经跑到空档的无球跑位队员，防守队员还在好远的后面。

破解与防守办法

由这4种突破方法衍变出来的进攻方式很多，只有从大方向上掌握破解与防守的办法，灵活运用才能克敌制胜。防守中有几个基本招是要掌握的，如下。

1.包夹。此招用来对付那些用CROSSOVER/SPIN MOVE键、PRO-HOP/POWER DRIBBLE键、BACKDOWN/PROTECT BALL键来突破的对手都非常有效。NBA2004里，如果持球队员被堵住了的话，被包夹就很容易丢球，包夹又分为前堵和后掏，呼叫一个包夹战术后，控制自己半场的人迎上去配合回追的电脑控制的球员截住他，然后再一下一下地按STEAL键，这样就比单纯依靠包夹战术更容易成功。

2.造犯规。这只能在比赛规则CHARGE/BLOCK FOUL FREQUENCY（冲撞/盖帽犯规尺度）大于40以上才有用，目前的比赛大多是采用50尺度以避免比赛的单调化。

此招的使用需非常慎重，因为按TAKE CHARGE（制造撞人犯规）后，防守队员会站在那里有一段时间不能移动，被人绕过之后再回追可是很难追上的，被人打反击时尽量不要采用这招以免篮下空虚。通常是使用在对手做出变向突破或篮下踮步突破时，看准了方向顶上去，做一个造犯规的动作，一堵一个准，甚至不需要正对着进攻队员都行。这招也是对付篮下按BACKDOWN/PROTECT BALL键拱屁股进攻的最有效方法之一。

3.篮下盖帽。最后的防守屏障，能成功地把对手的进攻盖下来的最重要的因素是篮下的站位，最好的防守位置是篮下那个半圆的顶部和左右两边的圆弧外，用一个带手标志的队员站在这3个位置来防守突破进去准备扣篮和上篮的进攻队员可真是太舒服了，千万不能站在圈里。如果站在圈里了，不但球很难盖下来，还容易防守犯规。如果被人突破进去了，就切换到篮下的带手的队员，不要先做动作，站好位置了，敌不动我不动，这里讲究的可是后发制人。一边耐心地防备他，一边呼叫一个包夹战术，让队友赶快回来帮忙，站在篮下的进攻队员可比防守队员有更大的心理压力。

4.联防。联防本来就是为了防止单打突破而采用的，在游戏中对突破的防守还算不错。采用了联防后，按下包夹却很少人上去协助，并且对3分线外的防守也不好，作为临时变换一下的防守方式，打乱对手的节奏是有用的。如果想让这成为主要的防守站位，那会死得很难看。

对付运球突破进攻的最重要因素是路线判断及动作准备，根据对手的进攻方式合理地改变自己的防守策略才是上策。包夹对大多数假动作突破都有效，尽量用自己队中速度快又带有锁头标志的队员来完成，这样就算是对手传球给无球队员了，也能跑回去防守。

三、传球与跑位

传球方式有4种。一种是用PASS键加方向直接传球，这样传的话速度快但容易失误；第二种是按一下DIRECT PASS键把球直接传到本方最前面的球员，最适合在快攻时用，因为是传给特定的人，所以在阵地进攻中不大适用；还有一种是按住DIRECT PASS键1秒，无球员脚底下就会出现了一个提示键，再按提示键来指定传球给某个人，这样传虽然速度慢但容易传到空档且不易失误；最关键的一种是用OFF-BALL SWITCH（指定无球队员）跑好位之后再传球。

OFF-BALL SWITCH的使用方法和DIRECT PASS很像，当PG控球时，按下此键1秒后，其他队员身下就会出现一个传球的标记，SG脚下会出现SHOOT，SF脚下是PASS，PF是DUNK/LAY-UP，C是PRO-HOP/POWER DRIBBLE。只要再按一下相应的键，就可看到控球队员脚下光圈变成灰色，而自己选定的队员变成蓝色，此时的控球队员是电脑控制的，不会自动出手投篮，但会带球和突破（当然比较菜了）。如果位置合适，可按下投篮键控制他投篮，也可跑好位后，再按一下PASS键，把球传到手上由跑位队员来完成进攻。

无球跑位又分为3种。一种是快速切入，就是控制跑位队员从后面快



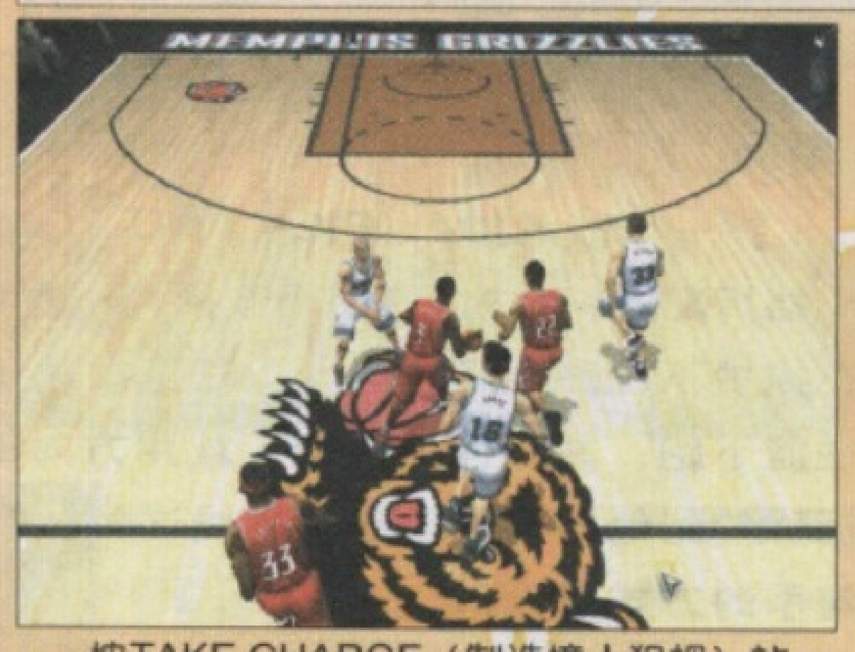
投篮不中被人打快攻，防守方先不要急着上去堵，大家一起赛跑吧。

速插上，在跑动中按传球，尽量做到球传到时人已切入篮下；第二种是"找掩护"，就是用一个有特色的球员（当然要选那些自己用惯用熟的那种能力高的，带鞋或3分标志的最好），绕着己方的电脑控制队员来跑，让他们来给自己的跑位作掩护；还有一种是"作掩护"，"作掩护"就比"找掩护"对控制的能力要求更高。先让一个跑位队员（掩护者）跑起来，带动对方的防守队员，然后再用OFF-BALL SWITCH的操作再换另一个无球队员（进攻完成者），在换控制"进攻完成者"的同一时间（按住OFF-BALL SWITCH的那一秒多钟），还要控制"掩护者"跑到"进攻完成者"的附近作掩护，或者向另一个方向拉空，以便切换到"进攻完成者"后就能马上利用跑位拉出的空档得分，而且"掩护者"还能很容易地变换成"进攻完成者"来完成最后一击。此战术的威力实在是太大了，微操能力好的玩家练熟之后，再用一支投篮好的球队（如小牛或灰熊），真是四处开花，让人防不胜防。

防守与破解办法

断传球一是要靠士气，因为士气高了，会有自动帮你站好位然后抢断的举动；二是要靠判断，在控制一个速度快的球员上去包夹带球队员时，要注意包夹后所漏的人，估算一下对方准备何时传球到空档，然后跑到他的传球路线上按STEAL，只要时时表现出这样的意识，必定会有斩获，就算成功次数不多，也会让对手传球提心吊胆。

对付无球跑位战术，要先观察对方跑位人员的特长：如果是带鞋标志的那肯定要突篮下，可控制防守队员在篮下造犯规或准备盖帽；如果是带3分的，那就要留意别让人拉空了投3分，内线站位的防守队员别站得太靠里了，至少要能有冲出去盖的可能。尽量不要追着无球队员跑，因为他多是在外面绕圈找机会，外圈的距离怎么都比内圈的大，控制防守队员在3分线里离跑位队员2到3步的距离稍微移动，尽量做到内可回防、外可冲盖。再有一个就是控制一个速度快的带锁标志的球员去包夹持球的队员，因为这时对方的持球队员是电脑控制的，经常是呆在原地不动，容易被包夹断球；即使不能断下来，也让对手无法从容组织进攻。



按TAKE CHARGE（制造撞人犯规）站在进攻队员的跑位路线附近。


呼叫一个挡拆战术之后，内线队员马上响应号召。

四、投篮

篮球比赛最关键的部分就是要自己能得分和遏制对方的得分，前面的发球、突破、传球、跑位等的一切都是为最后的一击作准备的，要想打得好，必须知道在什么距离用什么样的方式出手。阵地进攻得分的手段有很多，按离篮筐的远近分为外线、中距离、篮下3种。

外线的投篮是指在3分线附近的出手，通常是要由投篮距离远、3分能力高的外围投手来完成。要确保命中率最高就得通过档拆战术配合或无球跑位之后与防守队员拉开距离再出手。还有一种就是通过内线靠打，在受到包夹时把球传出外线，由外线来投篮。外线的投篮在无人防守时命中率是很高的，并且连续投进几个后会大大地打击对手的士气，在领先打顺风球时用来巩固优势最好用，投不中还可冲抢篮板。不过尽量不要把外围的投篮当成主攻的手段，因为外围的投篮无法确保命中率，投不进还容易被人打反击。要防守外线进攻，最好用的就是断传球，其次是盖帽——保险点的方法就是自己控制盖帽好的球员坐镇3秒区附近，让电脑包夹对手3分发飙的球员，一看见对方要出手，冲上去盖或切换附近的球员去盖。

中距离投篮是指在3秒区附近，正对篮筐的投篮，这个位置的投篮需要球员的FG（投篮）数值要高。用无球跑位战术、挡拆战术、假动作突破、带球跳步突破、内线转身突破、自由动作突破等战术突破进去后，如果身边还没有防守队员跟上，就可马上进行跳投，命中率比外线投篮高，并且被盖的可能比内线进攻要低，还可根据防守队员的站位，用方向键辅助做出斜投（姿势漂亮但命中率不高）的动作。防中距离跳投其实就是防突破。

篮下攻击是命中率高的得分手段，也是方式最多的得分手段。投篮因为分成普通跳投和扣篮/上篮，再加上方向键的辅助以及球员的习惯用手，篮下的攻击手段竟不下10种！当然这些篮下得分手段都大同小异，在单人练习时尽量去熟悉自己喜欢球队的球员的出手习惯，这样在篮下也可



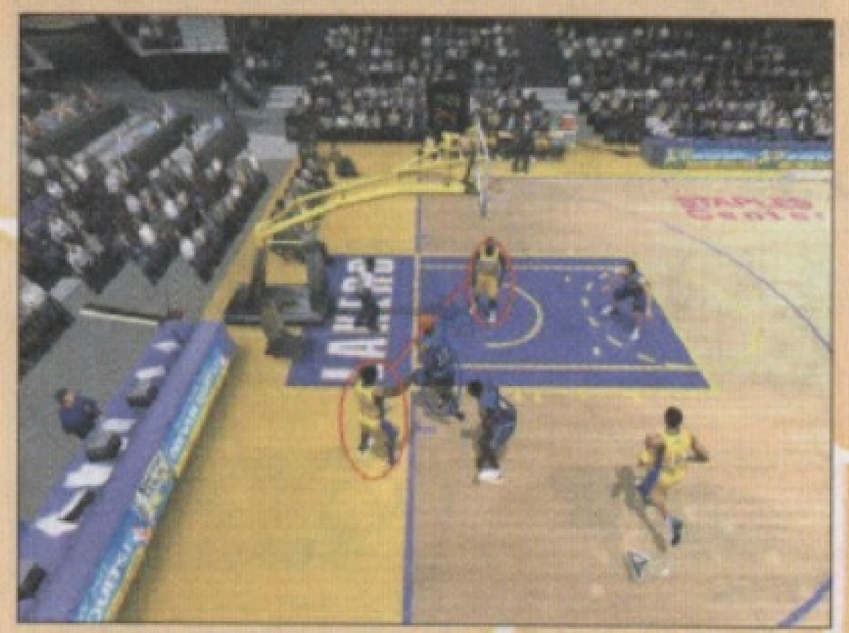
当持球队员跑动后，掩护队员反切内线并伸手要球。


在篮下可以扣篮的位置，面对站好了位置的姚明，还是来个跳投比较保险。

根据当时的情况来确定用什么方式投篮。这里仅把最主要的几种得分手段及防守办法解说一下。



全场紧逼准备断发球。



站定接发球是最容易失误的，发现有机可乘赶快跑过去吧。



进攻队员在这个位置用BACKDOWN（靠打）键挤身位，其实是想着传外线投3分。



接球后按住CROSSOVER/SPIN MOVE（假动作突破）键不放，再按方向键，用键盘也能做出自由动作来护球。

勾手和靠打进攻战术

用BACKDOWN往内线拱，引诱防守方上来包夹，再传外线投3分。如果防守方来不及包夹，进攻方已拱到了篮下附近的区域，那就按BACKDOWN+SHOOT做出一个勾手投篮的动作（单用投篮+方向键也可用出勾手）。如果距离适当，所用球员勾手技术不错的话，命中率是很高的。

防守或是破解办法

1.用方向键移动，尽量挤住他，每个球员都有自己的投篮区域，而勾手的高命中范围只是在篮下那个圆弧附近1到2米，只要能把他挤出篮下这个区域，就会降低他的命中率。

2.盖帽。别以为勾手不能盖，其实只要是投篮，都能盖掉，特别是那些个矮的内线。先挤住他，然后看准了就跳起来盖。

3.控制球员包夹，在他没完成勾手动作时，还是在运球阶段就冲上来包夹或造犯规，因为内线控球能力不高，很容易被盗球。

4.最好的还是防患于未然——内线绕前防守，把握住他传内线的一刻控制一个人跑到他传球路线上。并且要及时由内线冲出去断他传外线的球。

档拆战术配合进攻

按一下战术键4（PICK AND ROLL），内线队员就会自动跑位，做出一个挡拆配合。这时可有3个选择：一是持球队员突破进去上篮，二是持球队员在掩护下拉开距离中远投，三是拿球移动后，看到作配合的那个内线球员在往篮下跑，并且伸手要球，就用方向键配合或用DIRECT PASS指定传球，把球传到他的手上，通常内线这时拉空了，可轻松地用上篮、跳投、扣篮、勾手的方式得分。

防守及破解办法

1.呼叫完战术时，持球队员必须停顿一下，防守方可抓住这一点时间上去包夹及盗球，尽量破坏进攻方的节奏。

2.进攻方有3个选择，对付突破和中远投前面介绍过了，不再重复。持球队员回传内线的话，就用控制一个球员在传球的路线上骚扰，也就是绕前防守，只要一传过来，就断掉。不过，这时就要靠自己的判断了。另外就是内线球员站好位置准备盖帽，只要站住了那3个有利位置不动摇，篮下就能对进攻方造成足够的威胁。

3.高举高打及上篮/甩篮

高举高打和中投差不多，但那是内线球员在篮下用的招，这个距离已是可扣篮的距离，因为防守方占住了有利的盖帽位置，扣的话很容易吃亏。这时按普通投篮键，投篮队员会尽量地把球举高，然后出手，只要身高、FG值高，命中率只比扣篮稍微低一点，被盖的可能就是微乎其微的。

上篮/甩篮是指那些正对篮筐或在篮筐底下，用DUNK/LAY-UP（强攻，扣篮上篮）键+方向键做出的动作。这个根据出手球员的习惯用手和方向有好几种方式，自己摸索一下，尽量掌握前后左右4种方式的差别，再根据当时的情况来灵活运用，争取不被盖帽为上策。

破解办法，只能盖帽和防患于未然——防住对手的突破。



NBA2004里不同风格的球队在战术的使用上也不大相同，牢记在单机练习赛时通过点选TEAM SCOUTING（队伍观察）里看到各队的风格与特长，在连机时通过对手的选队初步判断对手的打法，再选一支适合自己的战术打法使用的球队来克制对手，发挥自己特长，全力打垮对手。

CS 1.6新地图系列讲座（三）

长驱直入的温床？

——CS 1.6新de_cbble地图解析

■晶合实验室 Sir William



de_cbble是CS里面最负盛名的地图之一，可以说是元老级地图了。在正式比赛中，de_cbble也是标准的比赛图。该图是T单调进攻战术和刻板配合的象征之一。如果de_train、de_nuke是高级战术的要求，那么de_cbble可以说是中级玩家在战术水平和团队配合上的标尺——无论T方还是CT方，对于de_cbble的熟悉和作战时的配合是通向高手之门的必要路径。

表面上看，在1.3～1.5版本的地图中，攻防路线的单一、CT防守的先天优势导致了CT防守的高成功系数，而且是很大的成功系数，但是T一旦突破CT防线，无论是处于CT基地的炸弹点A，还是远在大广场的炸弹点B，便可直接将局面引入相当绝对的不可逆。但在1.6的新版地图下，又会怎样呢？

1.6版本下，de_cbble得到了进一步的修正和完善，蔓延攀爬在墙壁四周的绿色植物丰富了地图的色彩，更给历史悠久的古堡增添了几分情调。主要的修改在交火密集区和炸弹点一带区域。首先是通向A点的双向斜坡大通道（图1），斜坡底部多了一个箱子。站在箱子顶上，T对CT基地的攻击视野可以有进一步的扩大，但它的存在也为CT提供了良好的防守角度。其次是CT基地的地形修改（图2），通向CT基地的斜坡顶右侧转角恰到好处地竖了一根电线杆子，对T在该处的行动有一定阻碍。也就是说，T沿着斜坡右侧边缘摸上坡度，不再平坦，而且多了一个大箱子，使得双方防守的阵形更加多变，同时也增加了双方破防的难度。斜坡所在的二层塔楼内不再空旷，多了两堆木箱作为遮蔽物（图3）。事实上我颇为怀疑这两堆木箱在比赛中的作

图1：好大的箱子。

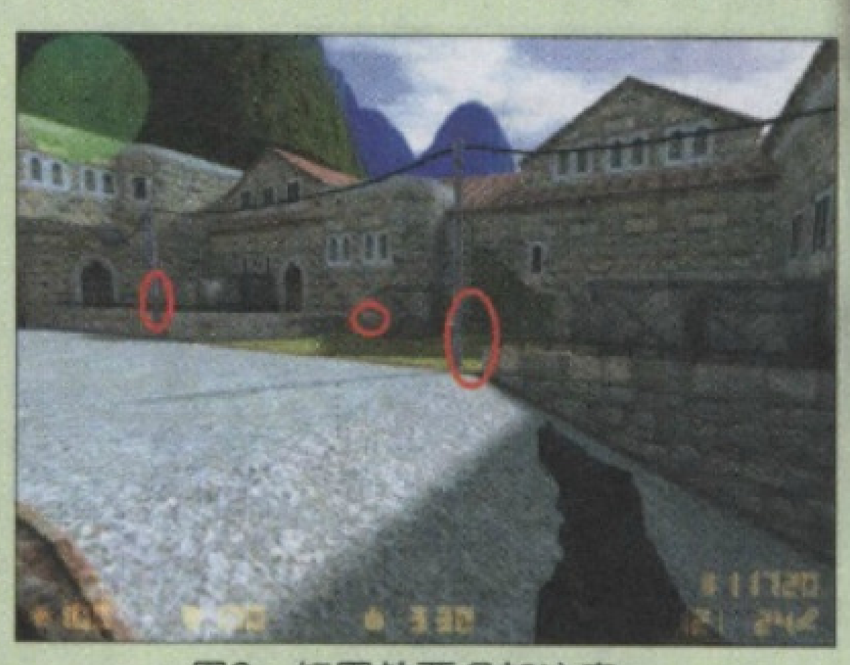


图2：红圈处要多加注意。

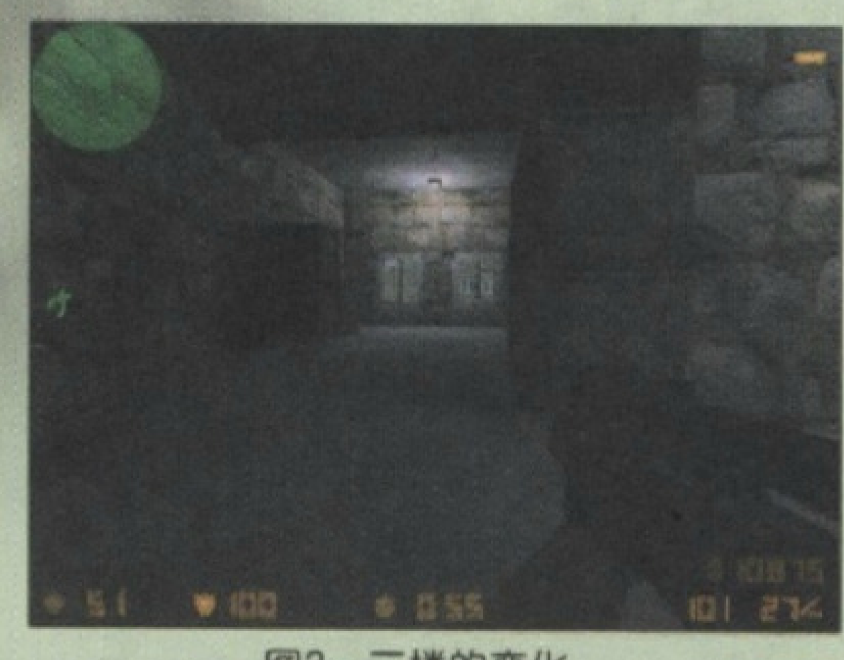
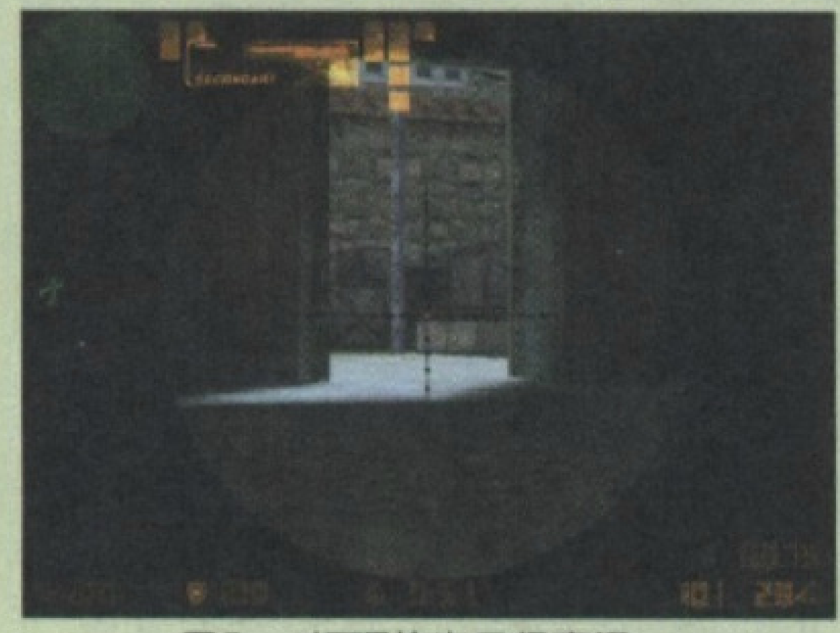


图3：二楼的变化。

用，可能在乱战中更能发挥大的效果吧，可这几堆木箱是怎么通过狭窄的进口放到塔楼里的呢？

以T的攻击路线为主要方向，在中路斜坡的左侧有一条“狭窄”的小通道，直通CT基地。以前说“狭窄”是因为通道内空间有限，出口窄瘦，多人情况下几乎没有回旋余地。以前这条小道能提供给T的唯一优势就在于昏暗和对比度差。经过修改后，通道内变得宽敞而且明亮（图4），适合多人行动，通向CT基地的出口也变得宽敞，但仍然会被对面仓库通道内CT的射/狙击视野有效压制（图5），加上CT可以电线杆为打头高度参照物，所以T唯一有理由庆幸的就是电线杆“比钻石还要坚硬”，可以“帮你挡上几枪”。

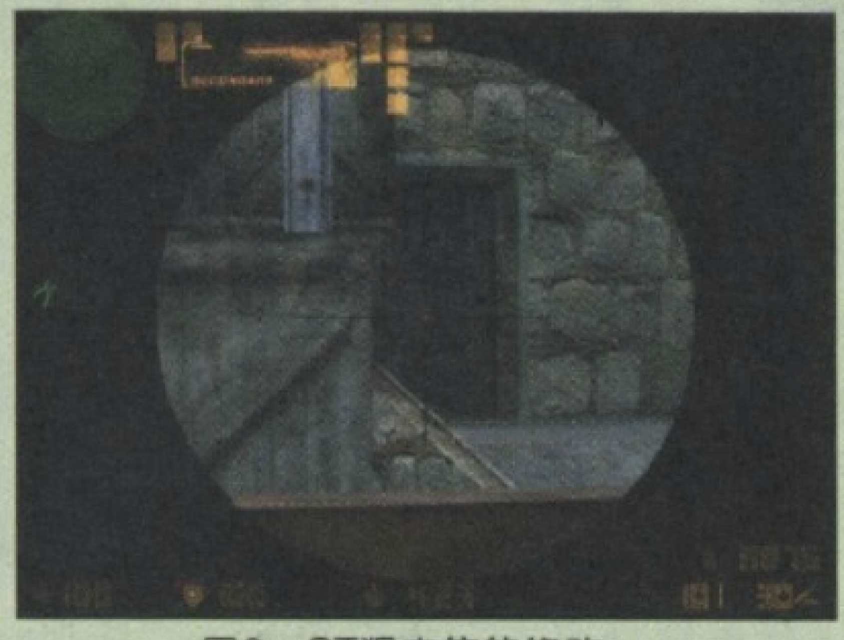

图4：这条通道现在亮了。

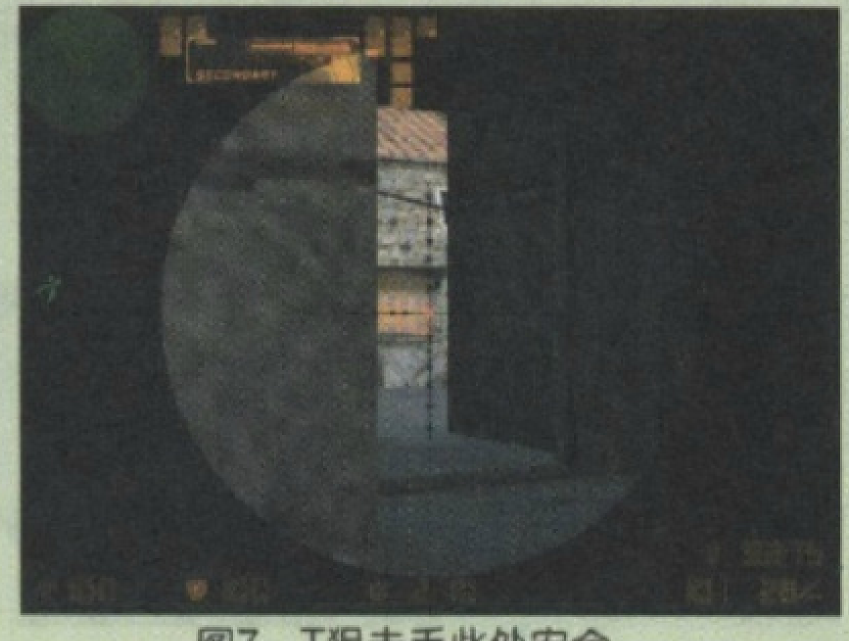

图5：对面T的出口很宽阔。

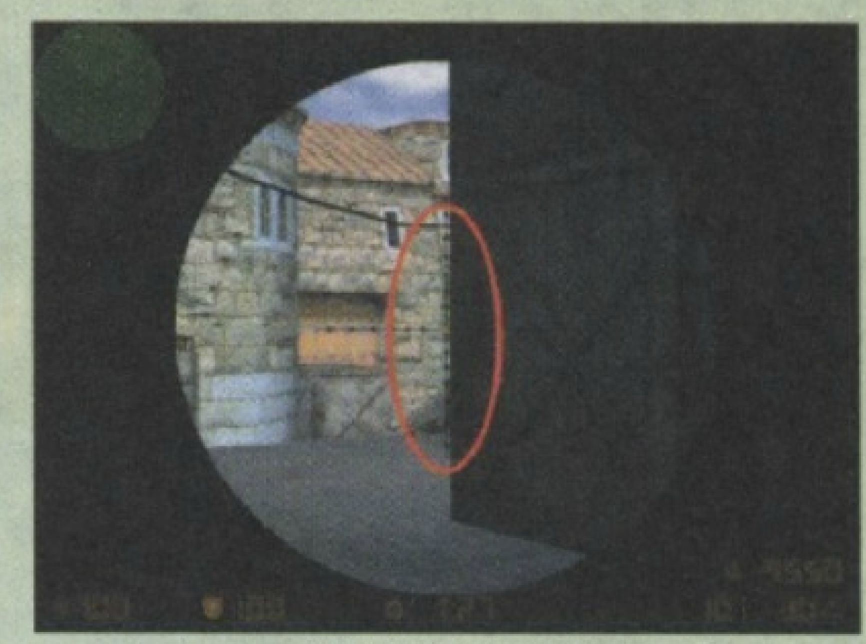
实际比赛中，由于1.5版老地图下T进出B点大广场的出口过于狭窄，而且CT到达该点并合理布防的时间比T要快，所以T一般会选择通过精心的前期准备和良好的配合攻击A点。这些前期准备包括烟雾弹、闪光弹的投掷，弹着点的控制和时机把握，T突击手的火力压制等细节的处理。由于上述手段的存在，加上人员和地形的制约，CT对A点的防守便经常处于一种脆弱的被动当中——实力相当的情况下，T不破防之前就损失惨重，原因在于出口的狭窄妨碍了攻击方的多点突破和对防守方射击的合理规避；一旦T有3人以上兵力成功突破CT基地一侧斜坡顶，CT几乎有70%的可能反击失败，原因也可以归咎于狭窄的通道出口极其不利于CT防反时兵力的展开。

炸弹点B所在的大广场以往是CT防守的重点，同时也是T的“命门”，原因在于广场尽头的高台，是CT狙击手大显神威的舞台。CT狙击手要压制的B点通道出口，原来只有两个身位的宽度，而且缺乏纵深，一个优秀的狙击手就能够直接给T的先头部队以强有力的打击。而现在一切都改变了……

如图6，此处为CT狙击手最佳的狙击位。此位置虽然可以覆盖通道出口，但不再像以前一样能够将狙击视野延伸到通道深处。由于CT狙击手所在的高台地形被修改，狙击位的空间被压缩，两倍镜内左方的箱子在狙击手移动时也会遮蔽狙击视野，也就是说即使CT狙击手能在做出有限移动之后仍然有效压制通道内部，但T一侧通道内部的空间经过修改变得宽阔，T狙击手可以先顺利前进到图6镜内左侧的射击死角而不会被击中（图7），再与CT狙击手进行局部优势的争夺（见右上图示）。这样的修改下，CT是否还会专门分配兵力驻守该狙击位，是一个很值得讨论的细节问题。狙击手万一压制失误（该区域的修改实际上主动增大了CT狙击手失误的可能性），敌人涌出己方通道，那么自己和队友的联系势必被对方主动割裂。不要忘记了，最后一个出现的敌人很可能正是等待这个机会已久的T狙击手。届时CT狙击手要承受的就不单只是一笔昂贵的装备损失费了。


图6：CT狙击位的修改。


图7：T狙击手此处安全。


如图：在此处狙杀CT狙击手。

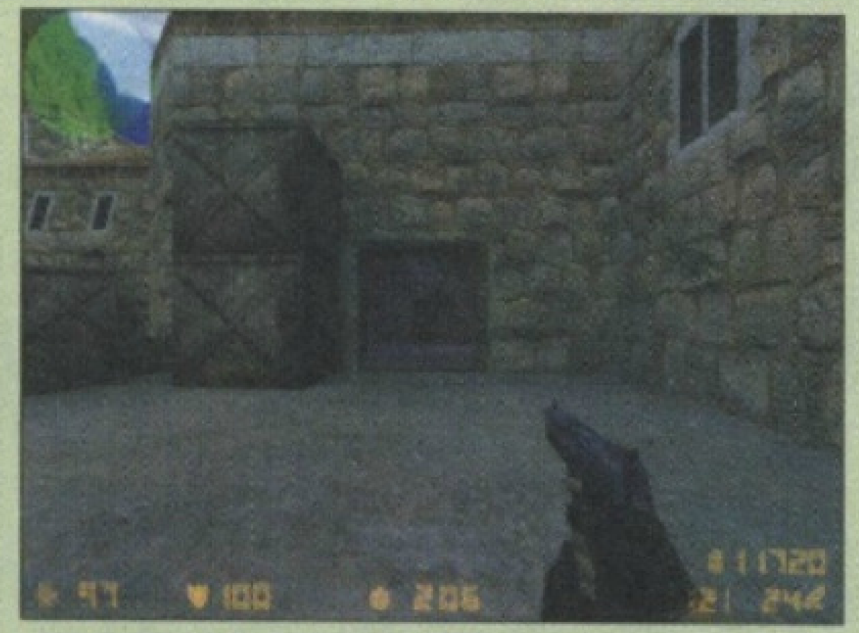
另外，通道内部的修改完全剥夺了CT在B点T通道出口的小斜坡一带区域进行压制的可能，如图8、9、10。图8所示是通道内部的一堆箱子。图10中的两倍狙击镜下可以看得


图8：这堆箱子可有大用途。


图9：站这里可会被打黑枪哦。

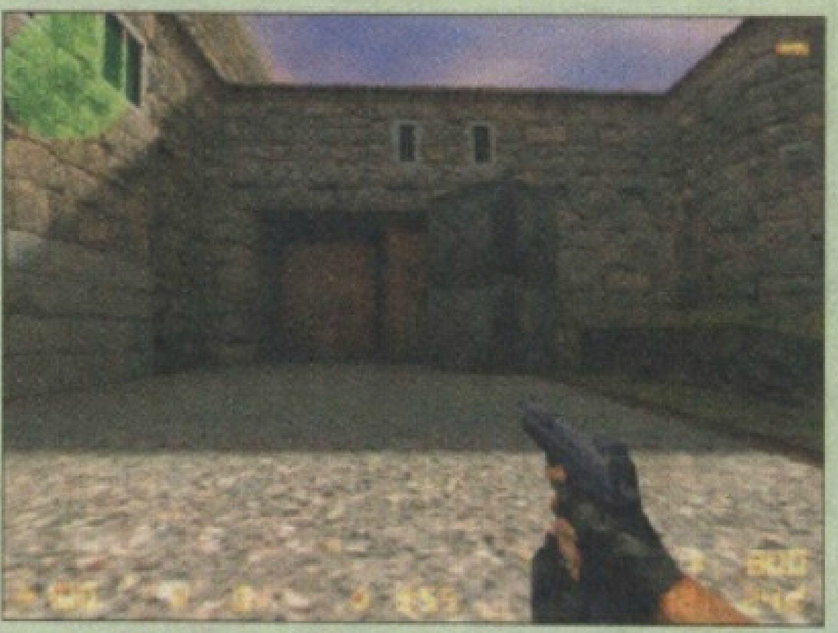

图10：箱子上的射击视野。

很真切，箱子的顶端有良好的射击视野，多变的位置，几乎可以完全覆盖通道出口的小斜坡，CT要是在图9的位置现身，那么黑暗中肯定会射出致命的子弹！而且这里也是良好的辅助工具投掷地点，烟雾弹和闪光弹等物品的弹着点可以设计得很合理，何况1.6下烟雾弹的遮蔽效果比1.5下更加真实且可以信赖，T完全可以不用抓紧时间不计死伤地Rush该炸弹点，只要“在适当的时候适当地出现”就可以了。T一旦在通道外展开攻击阵形，那么可怜的CT狙击手只有自求多福了——以上几种情况看上去似乎没有回旋的余地，因为T通道的出口变得更为宽阔（图11），出口外的高台面积也被加大。T可以在突破通道后马上散开，既合理规避了手雷的面伤害，也完成了进攻队形的展开。

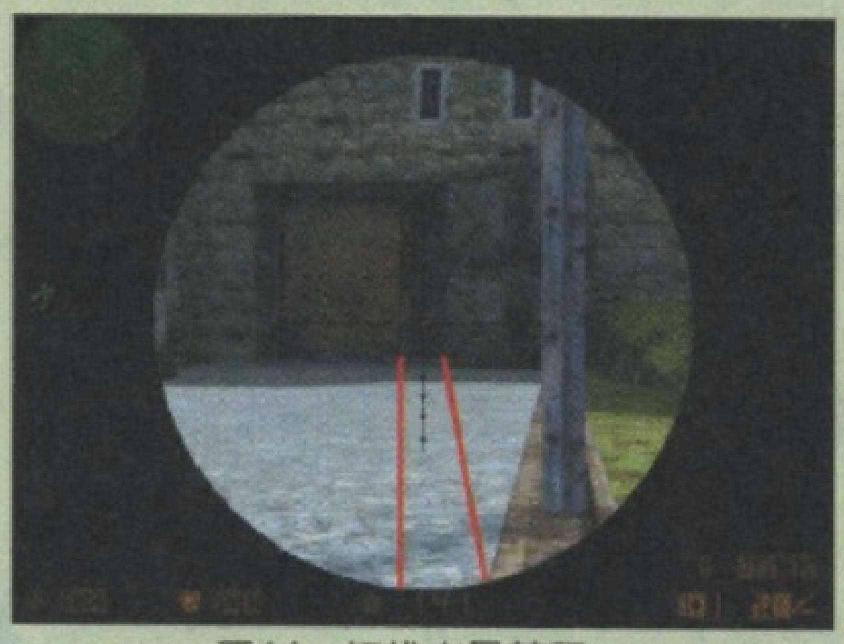

图11：这里的出口也改阔了。

事实上，图12的修正不仅及时而且巧妙。1.5版本下CT经过的仓库通道通向炸弹点B的出口非常狭窄，一次只能容一人进出，而且射击视野非常小，根本不能为CT提供压制和争夺的资本。现在如图中所示，左侧的铁门不再像1.5的旧图那样只开一条小缝（图13），而是完全打开，CT可躲在仓库通道内，射击的位置不仅增多，而且有效视野也覆盖了T在炸弹点B可能埋设C4的大部分位置。如果1.6的烟雾弹效果没有得到增强，


图12：此门大开，视野开阔。


图13：1.5老图，这里露一小缝。

CT甚至没有必要费工夫再和T争夺大广场。1.6下原本安置在铁门旁边的大箱子现在成了CT可以依据的屏障（图14），而不是1.5底下的累赘。取消铁门之后，CT在该通道的进出更加顺利便捷，连防守站位的立体和层次性也成了现实。T要突破这一整片死亡地带，只有依靠烟雾弹和闪光弹的效果。B点对于CT而言，以前的历史遗留问题是否得到解决也是个未知数，即埋弹点范围内的箱子仍然存在垫人上箱安放C4的可能。C4只要被成功安置在箱子上，那么CT在只剩1人的情况下绝对拆不掉。经过了1.3～1.5之后，1.6下的de_cbble还存在这个著名的“Bug”吗？


图14：红线内是禁区。

其他的细节修正还包括T进攻B点的通道内折往双向斜坡大通道的出口（以T的攻击路线为主要方向），在出口的平台上增加了一高一低两个箱子（图15）。另外，通向B点的通


图15：这里多了两箱子。

道内如图16所示，地势高低落差变大，高处还增加了一个小箱子。整个T进攻B点的通道内部异常“空旷”（图17），CT如果先期就进行手雷压制，那么效果就远没有1.3～1.5时这么理想了。而且该区域地形被大幅度修正之后，原先可进行穿射伤害的位置大部分已经失效，必须重新进行仔细而严格的穿射效果定位。


图16：一个“阴险”的小箱子。


图17：这个箱子乱战时作用大。

在战术上，对于CT而言，de_cbble最致命的修正还在于两个关键性通道出口的修改。最直接最明显的后果就是使得T的分兵攻击、齐头并进成为可能。以往的战例中，T势必要在狭窄的出口和CT进行一对一的火力接触，这样拥有地利和装备优势（狙击枪械瞄准镜）的CT在精准射击时由于关注面积（只用观察通道出口）极大缩小，从而可以占到极大优势。AK-47的确可以一枪爆头，不过在严肃而紧张的实际比赛中，任谁也不会拥有如此浪漫且丰富的想象力去贸然和CT狙击手放对。可是不要忘了，在单一区域以优势兵力进行迅速进攻，是T的一贯特色，1.6下de_cbble的修改，为T提供了丰富战术打法的可能，也为CT的防守方式提出了更严峻的课题。

评价： de_cbble的修改是及时也是致命的。T极有可能因为这种先天得来的优势变得前所未有的“丧心病狂”。

《三国志》之看图胡说

■北京 生铁

有时人们看过了一部好电影，或者读过了一本好小说，在得到愉悦和感动之后，通常总要做一件事，那就是探寻这部电影或小说的真正含义，说通俗一点，就是找“中心思想”。

找中心思想是学校里语文课上一门相当重要的手艺，这门手艺学好了，往小了说，语文考试70分没问题，往大了说，以后进入社会了，能比别人更好地揣摩领导心意——这可是了不得的本事呀！当然，这是个玩笑。不过无论如何，我觉得上语文课找中心思想，要比工作之后揣摩领导的意思更累人呢。

找中心思想的想法也有一定道理，毕竟像《红楼梦》这样的作品，不了解它的背景和内涵可真是白白糟蹋了它。其实任何作品都是多解的，你有自己的理解就行了，过分执着寻找作者的本意而忽略了自己的感悟，就舍本逐末了。

玩游戏也是类似的道理，成为职业选手是一条路；不求甚解，玩游戏玩走了神，乃至整日里胡思乱想，也未必不是游戏者的一条归宿。



好了，胡思乱想，不如从这张图片开始吧，这是游戏《三国志》里的一个场面。

吕布，是多少中国男青年的偶像啊。我想很多人之所以崇拜他、喜爱他，并不仅仅是因为他具备了男人梦想的全部优点，也更是因为男人们在他身上看到了自己的影子。比如重色轻友（何止轻友）、比如贪婪和卤莽、比如出而反尔……“汉人积性柔弱”，说的可不是吕布那个时代的中国男人。为了女人，他可以杀了义父，虽然残忍野蛮，却也纯粹。而那时的女人貂婵——年方16岁，就懂得为了国家大义而奉献自己个人的命运了，这风度和气节，比起刘胡兰怎样？深知自己是连环计中的一个棋子，最后还是假戏真做，毅然跟定了帅哥吕布。现在的男孩和女孩们是怎样恋爱的呢？动辄便是“向左走向右走”。不过，最终能成全貂婵舍身取义的，还是因为那个时代没有“早恋”这个词儿吧……



右边这一张画很有象征意义。现今的时代，一个有志青年进入社会，要扮演什么角色，这一张图片就可以概括了。刚毕业，年纪轻轻，要进到IT业里闯荡一番。你可以开个小公司，做个刘备那样的小小总经理。你可以做个在公司业务上独当一面的骨干，就像画面后面的关羽和张飞。你可以当个技术虽不过硬，但一条心跟着领导干、工作勤勤恳恳的老赵云。你也可是个双硕士学位的毕业生，或者刚在美国读完了MBA的“海归”，像孔明那样用自己的所学为公司的未来出谋划策。当然了，你也可以当个后面队伍里的执旗手——全看你个人的造诣了。最后，一定要选刘总经理这样的好主子来卖命。

在这幅画里，刘备和诸葛亮在谈啥呢？刘备一定在诉说他过去开发单机游戏、公司几度面临倒闭的艰辛，害得两个骨干程序员关羽和张飞也沦落到平时接

点多媒体业务，过节了到书市里叫卖公司产品的惨况。而诸葛亮可能是在心中盘算着首先代理韩国游戏，进而开发国产网络游戏的三分之计吧。



看看右边的图片，古时候男儿们关系好，可以一起结伴外出打虎，可现在打虎是违法的，而且也没有多少虎可以打了。现代的青年才俊们凑在一起能做什么呢？也许是去打高尔夫吧。如果是学生仔，那么倒可以约在网络游戏里打打怪，其中的凶险恐怕不亚于古人在野外的遭遇吧。









在这一部分，左边两幅画面表现的是争霸成功，夺得天下，满眼里是欢呼者和飞扬的旗帜，右边两幅表现的是一方势力惨遭灭亡，游戏即将结束的画面。可是不知道为什么，要把失败画得这样壮美——残阳、远山、繁星、尸骨、焚烧着的城池和残破的旗帜。或许美与恐惧是不可分割的，太美的东西总使人有恐惧感，也或许是人类同情失败的潜意识也在影响着画家。在三国游戏中，想要看到失败的画面也难，正如我们在生活中，宝马轿车和商业大厦总是比破产倒闭来得形象些吧。

瞧，在游戏的“乱世”里，两个势力结盟了。之所以不能叫“秦晋之好”，是因为电脑控制的那一方永远是出而反尔，过不了两天就会因为利益而与你反目成仇了（难道玩家就不是这样么？）。这么说起来，游戏中亲密地拉着手的两个男人，倒像是刚圈到一笔钱、正忙着开新闻发布会的网络游戏开发商和运营商了。城楼下面熙熙攘攘的欢呼者，则也仿佛是一群拿着相机的媒体记者以及混进发布会来的其他公司的“看客”。





得！遇上泡沫经济了。你说你能怎么办？好几个月薪水都拖欠着，员工全都眼巴巴瞧着你呢，怎么办？趁周末找个便宜的“魔鬼训练营”吧，跟着员工一起伸着胳膊大喊：“我们的企业最棒！我们的企业最优秀！”嘿嘿，其实领导最不迷信，但是为了员工，这笔冤枉钱还是得花！

人生得意能有几时？这不，前两天还是个月收入8000多的IT白领呢，今天就下岗了。收拾东西离开公司的那一刻，难免觉得凄凉，临走了连个送的人也没有，在你眼里树叶也成了黄色的……



有什么办法呢？还是少玩点游戏，去报个学习班充充电吧，改日杀回IT圈，又一个CEO！是人才总会发光嘛。P

幸福的长假结束，堆积如山的除了亲友的祝福，还有近日频出的游戏新作，唯一比没游戏玩更郁闷的事情就是有游戏却没空玩了。本期着重介绍一批中文新作的相关补丁，推荐《大富翁7》、《富甲天下4》和《真·倚天屠龙记》的修改器，值得一提的还有游侠网小旅鼠制作于大年三十夜作为新年献礼的《地牢围攻——阿拉娜传说》游侠官方繁体中文汉化包。

■游侠补丁网 水寒

幕后英雄之三：

游侠补丁网游戏修改器制作高手鬼龙之舞

2000年的时候学了一些VB基础，做的第一个内存修改器应该是针对《幻世录》的吧，真正在制作修改器时，过程是枯燥繁琐的，有点佩服自己的耐心，通过不停地在桌面与游戏间切换，终于把所有物品、魔法和特技全部搞定。

印象比较深的是2002年国庆，坐在电脑前面，《致命武力2——重生》开幕，玩了N个小时（N≤3），觉得很刺激，但修改也许会更刺激，很想做个内存修改器，可是因为动态地址的关系郁闷了，转而向存档下手，不料连存档修改的路子也走不通，随后便开始充电+技术攻关，就是在这段时间参见了TRW、Softice等亲密战友（注：跟踪调试类工具）。

在游戏修改器制作方面，我推荐用VB来制作，主要是因为VB相对初学者而言较容易上手。其实修改器制作的难点和重点往往是在于数据的收集而不是编程知识，数据收集主要有两种方法：一是在修改与游戏中来回切换以确定物品、魔法等的代码（这部分通常是由一些FPE之类的通用修改软件来实现）；二是从游戏的相关文件中查找，此方法适用范围较第一种小，但是强很多，可以挖到非常全面的资料，只是没有一定的编程知识不容易提取出来。最后，当你的修改器完成后，当然是与别人分享了——游侠补丁网，正是你的首选！

《大富翁7》最终最完美属性修改器

Rich Man7

变幻繁多、风格各异的地图总是《大富翁》最赏心悦目的部分，随着3D技术的成熟，《大富翁》的地图场景也越来越美观，越来越宏大。正如玩家所希望的那样，《大富翁7》的舞台是各地名城、旅游胜地，在小小的屏幕前周游列国的确是一件快事。我们可以看到荷兰秀丽的田园中，风车在徐徐旋转，香港璀璨的夜色中，摩天轮如霓虹般闪烁，还有紫禁城下典雅的四合院、悉尼歌剧院旁点点的白帆（感谢游侠网鬼龙之舞制作并提供）……

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/e_dfw7.zip

使用方法：通过修改器打开存档（建议将修改器放在游戏安装目录，这样方便浏览存档），根据修改器界面进行修改，注意每修改一位角色要一一保存方能生效，在总物品栏中双击可将物品添加入角色的物品栏，最多可放8个。

补丁效果：可修改任意角色的现金、存款、点数和全部物品。

《富甲天下4》存档修改器1.0

《富甲天下4》采用原创的建设系统，替传统大富翁的占地收费模式打开了一个全新局面。玩家只要在游戏中取得新增的道具——建筑图，就能自由将城池建设成心目中的理想形态。不论是提升我方兵力的飞虎营、逃避战争的免战牌、降低周围城池人口的屎王神、迷倒敌方主公的怡春院等，有多达47种功能五花八门的建筑物可供选择，外观也是千奇百怪。玩家建设我方城池的过程彷佛就是在营造一个专属于自己的三国世界。而运用不同的设施不但可提升我军的优势，更可设计陷害敌方阵营。《富甲天下4》的世界中，运气已经不能左右一局游戏的胜负。该如何灵活运用各式建筑物，甚至搭配计谋锦囊与武将，将是对玩家创意的最大挑战（感谢游侠NETSHOW网友d0z制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/m3k4edit.zip

使用方法：通过修改器打开存档（建议将修改器放在游戏安装目录，这样方便浏览存档），根据修改器界面进行修改，然后保存设置使之生效。

补丁效果：同时支持自由模式和剧情模式，可修改所有玩家的持有金钱和本队士兵数。

《四大名捕》（中文版）补丁

《四大名捕》没有以单一主角和单线式剧情作为游戏的模式，游戏的开始可以选择铁手和无情两个不同的路线，不同的个性和际遇将四大高手与游戏中的角色紧密联系在一起。游戏从探访铁血大牢、追踪赤炼峰、落难困陷唐门、北上万马堂、血战伏犀镇，到最终联手驰援舞阳城，刺杀辽太子，搜铁证清君侧，维护了北宋的大好河山。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/sdmbcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《复活——秦殇前传》补丁

《复活》是目标软件继《秦殇》之后又一款动作角色扮演游戏（ARPG）作品。本游戏采用全新的RELive1引擎，系统执行效率大幅度提高。RELive1引擎对网络传输进行大规模优化，可以适应MMORPG对执行效率的苛刻要求。同时，RELive1引擎支持3D硬件加速，提供了3D光影特效支持，使图形显示效率更高，法术效果更加绚丽。为了照顾低配置玩家，RELive1引擎同时也提供了2D显示方式。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/fuhuocd.zip

使用方法：步骤比较繁琐，版面有限，详见本补丁压缩包内TXT文件的具体说明。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《海商王》贸易三步曲

■江苏 芮超

在《海商王》中，玩家最重要的事情就是赚钱和获取声望，以获得更高的地位和接受市民们的崇拜。如何通过贸易来赚取大量的金钱呢？看看我的心得也许会对你有所帮助。

第一步：了解供求关系

首先你要知道，有需求才会有市场，只有将货物运送到需要它的地方去你才可能获得高额的利润。这就需要玩家对各个城市的特产和需求有所了解，你只需将鼠标指向该城市就能清楚看到它的特产了，而在城市的旁边会出现一个货物的图标，这就是该城市目前所急需的货物。另外在交易画面中数量很少（红色数字表示）甚至没有的商品一定是城市所需要的商品，而数量很多的肯定是城市特产，特产的价钱都很低，你可以放心买进，之后卖到其他港口几乎稳赚不赔。

第二步：发展人口，培养市场

人口对你的贸易有直接影响，人口越多，对货物的需求也就越大，自然你的市场也会越大，所以接下来的第二步是要大力发展城市人口。提高城市人口的方法只有建住宅吸引人住到城市中去，但游戏开始时你只能在自己的主城盖房子，其他港口都需要购买建筑许可证之后才可建筑，建筑许可证价格不低，初期不建议大家购买，老老实实发展自己的主城，将它作为自己将来的贸易中心是个不错的选择。人口的积累是一个较为漫长的过程，心急不得，这段时间大家可利用先前了解的供求关系在周边运运货物，虽然利润有限但也够初期的花销了。等到主城人口到达8000左右时，市场的需求就会很大了，这时几乎是卖什么都赚钱，大家可以放心地送货到主城来卖。随后多发展几个这样的城市来回运送货物，很快就能积累不菲的财富了。

第三步：追求利润最大化

打个比方，某个城市需要矿石、葡萄酒等货品，你就可以大量买进去卖，但矿石、葡萄酒的价钱会随着你的倾销而逐渐降低，这时你就可以换个城市或到海上溜达一圈后再来卖，因为城市如果本身不能生产这些货品，随着货品的消耗它们的价钱又会飙升上去，如果城市人口多价格回升得会更加快。我们是商人，为了追求利润的最大化，牺牲小小的时间或多跑一些路还是在所不惜的。

由于供求关系、城市贫富人口比例不同等，城市间所要求的物品也有小小的差异，但鱼、肉、织物这三样只要不是在产地卖，几乎都是稳赚不赔的，而一旦到了冬季，织物这种季节性很强的货品也会变得很抢手。海上的治安不是很好，我们这种整天装着货物在海上跑的商人最怕遇见海盗，所以在资金充裕的前提下多买一些武器，多雇佣一些水手来保证货物安全也是非常重要的一环。P

《光晕》(HALO) 终极难度完成技巧

■广西 带光环的熊

HALO的最高难度是Legendary级别，此难度敌人异常强壮，AI奇高，要想顺利通关并不容易，小熊我在终极难度下穿版近十次后得到经验少许，和大家分享。

武器方面： HALO中没有哪种武器是用来摆着看的，在特殊情况下某种武器会有特殊作用。推荐使用人类的手枪，此枪容易得到，威力大、射程远、精度高，在对付大量敌人时可在远处先解决弱的敌人，再集中火力对付强敌。在对付持能量盾的外星人时这枪特别有效，你只要在远处开瞄准镜瞄准能量盾上一个用来给外星人射击的孔开枪即可。突击步枪射程近，而且精度奇低，只适合左右移动扫射大量近处敌人，但在Legendary难度下与大量近处敌人打正面战是极其愚蠢的，所以不推荐使用。狙击步枪一旦出现一定要拿到，这杆枪是对付外星人的利器，尤其是有能量护罩附身的高级战士和持能量盾的家伙。此枪具有极强的穿透性，如果有多个敌人出现在一条直线上要毫不犹豫地开枪，但不要用它来打虫族变异人和机械单位，因为狙击步枪对它们无效。火箭发射器除了打机械单位外也可用来解决大群敌人，对付群敌时要轰击敌人中间的地面，如果其中有某个强敌对着它发射更好。在攻击外星飞行器和坦克时注意两点：飞行器要等它向你俯冲时再开炮，坦克要等它停住时再开炮。要擅用吉普车上的转轮机枪——超远射程、射速极快、杀伤力大、子弹无限，真恨不得把它拆下来用。等离子手枪射程也相当远，适合对付远处的敌人，它还能超负荷发射，一次消耗10的能量发射一颗能瞬间打破敌人能量护罩的等离子体，在对付有能量护罩的敌人时先给它一下再点射会省很多事。等离子步枪精度高，威力也不小，但要用鼠标快速点射，否则子弹会在第5发后严重失准。Needler有个特点，那就是粘在敌人身上的子弹数超过7就会爆炸，而且还会跟踪，在中程距离迅速杀死单个敌人很有效，但会被能量盾弹开。另外，外星人的等离子手雷击中敌人后会粘住敌人，用来偷袭效果很好（尤其是对付正在巡逻却又没发现你的Covenant高级战士）。

战术战略方面： 即使你枪法世界一流，但战术错了死神也会很快光顾你的。首先，永远不要被包围，一旦被包围基本上死路一条！其次，如果有熟睡的外星人最好按“F”键近身攻击把它砸死，也只有这样才能不惊动其他敌人，还解决了后患。第三，尽量在远处解决敌人，学会利用掩体。第四，如果出现虫族和Covenant同时在场，你不要招惹，只要它们之间一打起来你就从旁边跑开好了，要打也只能打拦路的（或干脆向人堆里扔几颗手雷，轰！清静了……）。

终极难度爆机后会出现人类士兵和Covenant精锐士兵在临死前化干戈为玉帛相拥在一起的场面，可谓是震撼人心的点睛之笔。P

幸福的长假结束，堆积如山的除了亲友的祝福，还有近日频出的游戏新作，唯一比没游戏玩更郁闷的事情就是有游戏却没空玩了。本期着重介绍一批中文新作的相关补丁，推荐《大富翁7》、《富甲天下4》和《真·倚天屠龙记》的修改器，值得一提的还有游侠网小旅鼠制作于大年三十夜作为新年献礼的《地牢围攻——阿拉娜传说》游侠官方繁体中文汉化包。

■游侠补丁网 水寒

幕后英雄之三：

游侠补丁网游戏修改器制作高手鬼龙之舞

2000年的时候学了一些VB基础，做的第一个内存修改器应该是针对《幻世录》的吧，真正在制作修改器时，过程是枯燥繁琐的，有点佩服自己的耐心，通过不停地在桌面与游戏间切换，终于把所有物品、魔法和特技全部搞定。

印象比较深的是2002年国庆，坐在电脑前面，《致命武力2——重生》开幕，玩了N个小时（N≤3），觉得很刺激，但修改也许会更刺激，很想做个内存修改器，可是因为动态地址的关系郁闷了，转而向存档下手，不料连存档修改的路子也走不通，随后便开始充电+技术攻关，就是在这段时间参见了TRW、Softice等亲密战友（注：跟踪调试类工具）。

在游戏修改器制作方面，我推荐用VB来制作，主要是因为VB相对初学者而言较容易上手。其实修改器制作的难点和重点往往是在于数据的收集而不是编程知识，数据收集主要有两种方法：一是在修改与游戏中来回切换以确定物品、魔法等的代码（这部分通常是由一些FPE之类的通用修改软件来实现）；二是从游戏的相关文件中查找，此方法适用范围较第一种小，但是强很多，可以挖到非常全面的资料，只是没有一定的编程知识不容易提取出来。最后，当你的修改器完成后，当然是与别人分享了——游侠补丁网，正是你的首选！

《四大名捕》（中文版）补丁

《四大名捕》没有以单一主角和单线式剧情作为游戏的模式，游戏的开始可以选择铁手和无情两个不同的路线，不同的个性和际遇将四大高手与游戏中的角色紧密联系在一起，游戏从探访铁血大牢、追踪赤炼峰、落难困陷唐门、北上万马堂、血战伏犀镇，到最终联手驰援舞阳城，刺杀辽太子，搜铁证清君侧，维护了北宋的大好河山。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/sdmbcd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《大富翁7》最终最完美属性修改器 Rich Man7

变幻繁多、风格各异的地图总是《大富翁》最赏心悦目的部分，随着3D技术的成熟，《大富翁》的地图场景也越来越美观，越来越宏大。正如玩家所希望的那样，《大富翁7》的舞台是各地名城、旅游胜地，在小小的屏幕前周游列国的确是一件快事。我们可以看到荷兰秀丽的田园中，风车在徐徐旋转，香港璀璨的夜色中，摩天轮如霓虹般闪烁，还有紫禁城下典雅的四合院、悉尼歌剧院旁点点的白帆（感谢游侠网鬼龙之舞制作并提供）……

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/e_dfw7.zip

使用方法：通过修改器打开存档（建议将修改器放在游戏安装目录，这样方便浏览存档），根据修改器界面进行修改，注意每修改一位角色要一一保存方能生效，在总物品栏中双击可将物品添加入角色的物品栏，最多可放8个。

补丁效果：可修改任意角色的现金、存款、点数和全部物品。

《富甲天下4》存档修改器1.0

《富甲天下4》采用原创的建设系统，替传统大富翁的占地收费模式打开了一个全新局面。玩家只要在游戏中取得新增的道具——建筑图，就能自由将城池建设成心目中的理想形态。不论是提升我方兵力的飞虎营、逃避战争的免战牌、降低周围城池人口的屎王神、迷倒敌方主公的怡春院等，有多达47种功能五花八门的建筑物可供选择，外观也是千奇百怪。玩家建设我方城池的过程彷佛就是在营造一个专属于自己的三国世界。而运用不同的设施不但可提升我军的优势，更可设计陷害敌方阵营。《富甲天下4》的世界中，运气已经不能左右一局游戏的胜负。该如何灵活运用各式建筑物，甚至搭配计谋锦囊与武将，将是对玩家创意的最大挑战（感谢游侠NETSHOW网友d0z制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/m3k4edit.zip

使用方法：通过修改器打开存档（建议将修改器放在游戏安装目录，这样方便浏览存档），根据修改器界面进行修改，然后保存设置使之生效。

补丁效果：同时支持自由模式和剧情模式，可修改所有玩家的持有金钱和本队士兵数。

《复活——秦殇前传》补丁

《复活》是目标软件继《秦殇》之后又一款动作角色扮演游戏（ARPG）作品。本游戏采用全新的RELive1引擎，系统执行效率大幅度提高。RELive1引擎对网络传输进行大规模优化，可以适应MMORPG对执行效率的苛刻要求。同时，RELive1引擎支持3D硬件加速，提供了3D光影特效支持，使图形显示效率更高，法术效果更加绚丽。为了照顾低配置玩家，RELive1引擎同时也提供了2D显示方式。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/fuhuocd.zip

使用方法：步骤比较繁琐，版面有限，详见本补丁压缩包内TXT文件的具体说明。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《三角洲特种部队——黑鹰坠落》及《军刀部队》v1.5.0.5升级档补丁
Delta Force

以前的“三角洲”作品都是以画面作为卖点，单靠画面就吸引了不少玩家，这次Nova Logic在画面上花了更多的功夫，无非是让更多玩家去享受“三角洲”带来的乐趣。这次《黑鹰坠落》使用了《卡曼奇4》的图像引擎，并对引擎技术进行了增强，在地形和光影方面尤为突出。

升级档下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/dfs5cd.zip

官方v1.5.0.5升级档下载地址：

黑鹰坠落ftp://ftp.novalogic.com/DFBHD/dfbhd_update_012104_xx.exe

军刀部队ftp://ftp.novalogic.com/DFBHDTS/dfbhdts_update_012104_ux.exe

使用方法：先运行官方升级档，然后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：将游戏升级为v1.5.0.5，且游戏时无需放入光盘。

《三角洲特种部队——黑鹰坠落》及《军刀部队》v1.5.0.5升级档3项属性修改器

反光效果是许多同类型游戏所没有重视的一环，而《黑鹰坠落》在这方面展现了与真实反光没有太大差别的效果，这更利于狙击手的发挥，他们可以背对着太阳，利用日照可暂时减弱对方视力的常规对敌人进行暗杀；狙击枪开镜后，也可以看到枪管的反光会随着光线的变化而发生相应变化；游戏环境会由白天和黑夜交替出现，不单是光影效果出色，连其它画面也很不错，如直升飞机卷起的尘土、可燃物燃烧时释出的黑烟、房屋爆炸掉出的碎片和士兵掉入水里溅起的浪花都令人叫绝。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/ims-dfbhdts1505trn3.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏，参照修改器界面说明进行修改。

补丁效果：包含无限弹药在内的3项修改项目。

《真·倚天屠龙记》（繁体中文版）官方0119升级档及官方免光盘补丁

这次《真·倚天屠龙记》的升级系统具有十足中国武侠风味的特色，摒弃常规RPG升级直接增加内设之攻击力、防御力与其他能力的作法，而是采用所谓的冲穴升级系统，最大的特色是玩家可进行所谓的冲穴、周天运行、打通任督二脉的练功方式。想要拥有深厚的内力，还得运用气劲来进行周天搬运，每完成一次小周天搬运，玩家的内力就更深一层，完成12次小周天搬运就等于完成一次大周天搬运，内力更会突飞猛进地增加，想要习得绝世武学且发出惊天威力，就得看玩家顺脉通穴和周天搬运的功力了（感谢智冠官方提供免光盘补丁）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/Eten0119tw.zip

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：升级游戏修正之前的部分Bug，且游戏时无需放入光盘。

《真·倚天屠龙记》（繁体中文版）存档修改器

在本作中，每件防具都有它独到的特性：例如盔可以增加玩家的内力；铠甲则可以提高玩家的体力属性，进而影响玩家的血量多寡；靴则可以大幅提高玩家的敏捷属性；腰带则可直接增加玩家的血量，使玩家再也不用担心会被敌人轻而易举地送回记录点了；而饰品类的项链，则具有提升回避能力的效果，如果想要毫发无伤地避开敌人攻击，那么项链便是不可或缺的装备之一；至于戒指，具有提升玩家力量属性的作用，使玩家的攻击能力获得大幅度提升（感谢游侠NETSHOW网友d0z制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/etenedit.zip

使用方法：通过修改器打开存档（建议将修改器放在游戏安装目录，这样方便浏览存档），根据修改器界面进行修改，然后保存设置使之生效。

补丁效果：可修改角色的修为、历练、气血、真气、点数、力量、敏捷、体力等各项属性。

《大航海家III》（中文版）补丁

同前作一样，《大航海家III》也是一部实时的模拟经营类游戏。游戏一开始，玩家需要从同业公会的12个成员国中选出一个开始自己的贸易生涯。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/Patrician3cncd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《龙虎门》补丁

游戏中所有的敌人都是主动攻击的，只要主角离开总部或是补给点之类的地方便立即进入作战模式。靠近敌人一定距离就会开始发动攻击，玩家可以利用这种特性小心靠近外围的敌人，引诱他走到更外面的区域，以免直接冲入成群的敌人中，尽量制造一对一的战斗，就可避免受到过度伤害（感谢游侠网小旅鼠制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/lhmCD.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《地牢围攻——阿拉娜传说》游侠官方繁体中文汉化包
Dungeon Siege：Legends of Aranna

《阿拉娜传说》增加了许多新功能，其中包含一些快捷方式的设定。在资料片中，你可以为不同种类的魔法定义不同的快捷键，像是“Orb”魔法和转换魔法，这样较之你打开一系列的菜单去选取魔法要方便了许多，考虑到资料片中提供了多达70种新魔法，这是个非常好的设定。在资料片中系统将为你的冒险队伍自动分配生命值和魔法值，因此前线的战士（通常情况下，他往往充当着“肉盾”的角色）将获得大半可分配的生命点数，而队伍中的施法者会分配到更多的魔法点数。你甚至可更为迅速地卖掉所有物品和更为简单地出售单项物品（游侠网小旅鼠制作于大年三十夜作为新年献礼）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/dscscn.exe

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：对游戏内容进行官方繁体中文版的全面汉化。

合金战士 Chrome

在游戏中按下"~"键打开控制台，输入以下密码再回车即可：

Cheat.GodMode();：	上帝模式
Cheat.AddAmmo();：	获得弹药
Cheat.TuneWeapons();：	调整武器
Cheat.FullHealth();：	满血
Cheat.NextMission();：	跳过任务
Cheat.TuneImplants();：	调整输入
Cheat.ClearOverload();：	清除负荷
Cheat.GiveAmmo9mmShort();：	获得9mm武器弹药
Cheat.GiveAmmo12mmShort();：	获得12mm武器弹药
Cheat.GiveAmmo14mmLong();：	获得14mm武器弹药
Cheat.GiveAmmoRockets();：	获得火箭炮
Cheat.GiveAmmoEnergy();：	获得能量枪
Cheat.GiveAmmo8mmLong();：	获得8mm武器弹药
Cheat.GiveAmmoShotgun();：	获得霰弹枪
Cheat.GiveKnife();：	得到匕首
Cheat.GiveGrenade();：	得到手榴弹
Cheat.GiveClusterGrenade();：	得到子母弹
Cheat.GiveHealtex();：	得到补血剂
Cheat.GiveOCS();：	得到OCS
Cheat.GiveCloakingDevice();：	得到装甲

越南战争——胡志明小道

进入游戏之后，按下"~"键打开控制台，输入以下命令回车即可，再次按下~键关闭控制台即可返回游戏：

s_all_tasks：	打开所有任务关，共60关
s_pass：	本关任务完成跳到下一关
s_full_ammo_on：	打开弹药无限
s_full_ammo_off：	关闭弹药无限
s_undead_on：	打开无敌模式
s_undead_off：	关闭无敌模式
exit：	退出游戏

富甲天下4

1.拆除敌人建筑：

在大地图上双击城池，进入城池的详细资料，然后右键点击建筑物，选择拆除建筑物，敌人的建筑物就此无影无踪。

2.购买隐藏武器：

先在武器店中将所有武器都买走，再将所有武器都装备在武将身上，注意装备武器时要在武器店中装备。在装备完最后一件武器的同时，隐藏武器就会出现了。

后羿弓：体力+50、武力+50、水战+99
夸父斧：武力+50、智力+50、林战+99
干将剑：陆战+99、智力+50、林战+50
芭蕉扇：智力+99、陆战+50、水战+50
楼兰刀：武力+99、智力+50、陆战+50
金箍棒：体力+99、武力+50、林战+50

芝加哥1930 Chicago 1930

在游戏中按下F11呼出控制台，输入以下密码再回车即可生效：

GHOST：	隐身
DISPLAY：	显示地图上所有角色
BINGO：	无限弹药
WINNER：	直接过关
IMMUNITY：	声望最高
BLOOD：	血腥开关
MATRIX：	无限子弹时间
I AM THE WINNER：	战役胜利
WIN：	任务完成
SEEKANDDESTROY：	显示所有搜索点
WAKEUP：	如果当前所选择的NPC在睡觉，那么将他唤醒
UBIQUITY：	屏蔽所有行动者在雷达上的显示点
STATUS PC：	显示所有玩家的当前状态
RAILROAD：	显示铁路
NUKE：	杀死所有敌人
NOISE：	显示所有玩家脚步声的范围
HADES：	杀死选定的NPC
FPS：	显示FPS
EZB：	得到金钱
BABYLON：	显示屏幕内的所有NPC
AWARE：	显示所有NPC
AI：	显示AI信息
ALARM：	援军到达
SAN PETRUS：	将所有选定的玩家送入天堂
FREEZE：	冻住/解冻本关的所有NPC

模拟学校大亨 School Tycoon

在游戏中输入"IAMACHEATER"启动作弊模式，然后按以下键即可：

Ctrl+左Shift+0：	立即出现灾难
Ctrl+左Alt+C：	增加金钱
Ctrl+左Shift+C：	减少金钱

金山游侠

用金山游侠修改《海商王》



《海商王》是一款类似于《大航海》的经营类游戏，既然要经营，那么金钱自然必不可少。由于开始游戏时的条件不同，初始金钱数也不同，但即使是最多的20 000金币也远远不够玩家挥霍。要想熟悉游戏，当然必须用大量的金钱买教训。进入游戏，按"*"键呼出金山游侠，输入你目前的金钱数搜索一次，切回游戏，在港口中买些商品或买艘船，然后再呼出金山游侠，输入你现在的金钱搜索第二次，然后改成你想要的金钱数即可。有了大量金钱垫底，你就可以到处闲转观光，各种商品都倒卖一下，熟悉游戏环境与规则。

林晓： 最近办公室里弥漫着运动的气息——有人嚷嚷着要在夏天来临前消灭肚腩，有人计划着把团饭升级为团球（即团体打球之意），还有人惦念着司马台等郊野古迹……总而言之，言而总之，敲击键盘的手指，死盯屏幕的眼睛，在春天的柔光里都有些疲惫了。春天如此明媚的在窗外闪烁，我们还不得休息、休息一下？

由于诸多同事抢攻略精疲力尽中，本期聊天室OP依然由小林我担当。

国产RPG必备的十大元素

天之戟

1.一个城市（村庄）可以没有衙门，可以没有居民，但是一定会有装备店（铁匠），药店。

2.城市之间一定被大量迷宫间隔开来，迷宫里的怪物也随主角的等级而攻击变强。

3.主角在一个城市经常会遇到奇怪的事情，而完成后往往也会发现这所谓奇怪的事情正好和自己的敌人有关。

4.怪物身上总会有钱，奇怪的是怪物们的货币居然也可以在人类中使用。

5.主角身上的垃圾装备总会有人来买，之后提供给你刚好能用的装备。

6.主角身旁永远会有MM陪伴，而MM肯定是一个温柔善良，一个脾气火暴。

7.主角的武功无师自通，经常会在“领悟”到高深的武功后再“领悟”到更高深的武功或技能，从而打遍天下无敌手。

8.药物的见效奇快，基本上吃下去后马上见效，而且在恶斗时无论多么紧张都有空来吃药。

9.主角一定奇帅无比，即使不帅也一定会招引一帮PLMM。

10.BOSS通常会和你纠缠好久，而且招式超眩目；奇怪的是主角在与那种仿佛可以毁灭地球的招式过招之后，居然还能再战斗……

OP： 爱之深，恨才切。给国产RPG挑毛病，是因为太渴望“国货第一！”

大话西游之PK版

robert

看着大软上许多关于游戏的文章，我的手不禁也痒了起来。所以我冒着被鸡蛋砸死的危险，写下这篇东西。谢谢！

出场人物：PKer1（法师），PKer2（战士），旁观者

PKer1：看来我不应该来！

PKer2：现在才知道，晚啦！

PKer1：留点血瓶行不行？

PKer2：我不要这些，要留留下你的命！

两人动起手来。PKer1先挂了个盾。

旁观者：好大的棉花糖啊！

PKer1使出雷电术。

旁观者：打雷啦，下雨收衣服啊！

PKer1和PKer2：晕！……（省去愤怒语N字）

旁观者：PK在你们的心中是一个感叹号，还是一个问号？

PKer1和PKer2已经口吐白沫，晕倒在地。两人战过几十回合，法师终于敌不过战士，被打倒在地，并爆了件装备。

旁观者：XX（法师的名字），我早就跟你说过了，叫你不要乱扔东西么。你看，话还没说完，你又把拐杖给扔掉了！骨玉权杖是宝贝，扔掉很可惜的。即使你不可惜，砸到花花草草也是不好的么；即使砸不到花花草草，教坏小朋友也是不好的嘛……

OP： 不PK好不好，咱们可以用辩论比赛决高下，裁判就请唐僧吧。



虞美人·巫后

水镜未央

芙蕖淡若汀兰芷
心系滔滔水
娥眉粉黛正襟冠
八载韶光同度两帮安

苍茫烟水秋声咽
恶兽席江慑
离魂随水护天长
暮暮朝朝总忆旧衣裳

OP： 蓦然回首，那人仍在梦魂萦绕处。

他山之石，可以借鉴
——我所喜欢的日本游戏

广东 康浩

《英雄传说Ⅴ》：中国的游戏厂商们，请竖起耳朵仔细听，这才是真正的游戏配乐。

《永远的伊苏》：为什么每款日本经典游戏都可以翻来覆去地卖上无数遍，而我们的却常常短命？

《幻想水浒传》：当中国的孩子们还在为“浒”字读“xu”还是“hu”争论不休时，我们的近邻已经把此文化瑰宝偷偷拿走了。

《合金装备》：游戏即电影，而我们的电影像儿戏。

《最终幻想XI》：巨作并非一踯而起。那些整天幻想着攒一款游戏就赚大钱的人好好想想吧。

游戏之道，最重要的……是一个“心”字。日本人悟到了，中国人呢？

OP： 咱中国人也在悟啊，起码国产游戏从不能玩到能玩了，离好玩越来越近了嘛……



和春天定个约会吧
（晶合聊天室第133期）

TOP TEN——我投票我评说

真实有效！谢谢。（220.169.136.141）

可以用手中的武器打怪，可以用手中的武器自裁——这就是《风色幻想2》的风格！（218.68.53.208）

我很自豪我投票的游戏全是正版，而且买的游戏和软件没有一件是盗版的。（61.185.156.197）

《合金装备2》：守则藏于九地之下，攻则动于九天之上。杀人于无形之间，自保而全胜也。（61.51.121.38）

《闪电战》：那真实感真压迫人。（220.173.112.91）

《战地1942》：个人英雄主义在这儿毫无意义。（218.68.213.41）

《恺撒大帝》！让人暴躁的繁荣度~~~（61.175.137.6）

《极品飞车——地下狂飙》——感受虚拟的风驰电掣，同样让你心跳加速！（220.180.2.239）

尘封的浪漫，经典仙剑再次决战江湖，风采依稀不减当年。在这西化的年代中，仙剑好似手中的一杯浓茶，乍一喝只有苦涩，比起冰箱中的可口之可乐，颇有不如。但若是有耐心，挑一个黄昏，独自坐在客厅中，捧起仿古式的茶杯，浅酌慢饮，便会渐渐尝出苦涩中蕴藏着的清香和微微甜意。（218.26.80.9）

《百战天虫》：一款完全娱乐的游戏，脱离PK，脱离练级，脱离外挂！（220.173.135.244）

你说不用驿站将剑网的地图都走一遍要多长时间？我觉得怎么着也得10天吧。10天？那是加了20点梯去的变态武当穿上跑速29%的鞋，骑72级的马。要是锤天王走路的话，怎么说也得报废一两个鼠标吧。你还别嫌地图大，还在不断地加。你得研究人家金山的心理，能做现在这么大的地图，就不嫌再加个这么大的。（202.204.59.4）

“以剑会友，以情动人”正像游戏宣传口号里说的那样，《轩辕剑Online》是我接触的网游中人情味最浓的！（219.139.103.45）

还记得当年网吧里火爆玩石器的情景么？哎，廉颇老矣，尚能饭否？风光不再矣。（61.156.48.144）

《魔兽争霸III》：不断推出的补丁让玩家体会了一条真理——没有最好，只有更好！（河南 刘辰元）

《仙剑奇侠传二》：忆如啊，好想见到你长大的样子。（北京 飞恨）

《FIFA 2003》：其实中国队不恐韩！（湖北 谢米特）

2D与3D，美好的三人时光——悟《天之痕》

热咖啡

当拓拔玉儿由衷地说出“在我什么都已失去之时，你仍继续给我温暖支持，让我回想起来好感动……”这句话的时候；当画面上映出三个人在鲸鱼背上用心奏起那动人的乐曲，并在后来的一瞬间出现了我怎么也忘不了的煽人的句子：我一生也忘不了……那蓝色海面上奏着琵琶的玉儿姐姐，以及夕阳下梳着银色白发的小雪时，那是我生命中永远最美的画面。这样的语句配上那经典的画面，使我的脑海中浮现出玩《天之痕》从始至终点点滴滴的画面。我思绪万千，好像游戏中的主人公就是我；置身于其中的感动，好像游掠了一个传奇般的梦境一般，我久久不想醒过来。

沉思之后，才想起这毕竟是个游戏。而这竟然是个游戏！它能把这种原本生硬的程序和一幅幅不完整的画面，组织成一个使玩家流连忘返的美丽梦境，做到这些着实不易。游戏中那一曲曲感人的音乐，配上中国特有的那充满诗情画意的水墨画画面，以及那个性十足的人物和那大气却又曲折感人的游戏情节，构成这不朽的篇章。

这使我想到近期游戏界炒得很热的关于国产RPG游戏走3D引擎争论的话题。我总感觉要走中国游戏自己的富有民族特色的、有自己特点的路线，不要在时机还不成熟的时候硬要打创什么中国的FF系列，我觉得没必要。一个游戏成功的关键主要是这个游戏的内涵是否深刻，这包括很多方面，而画面并没有模式化；并不是说3D就一定比2D好，比2D进步。类似《天之痕》这样的游戏之所以成功，除经典的剧情以外，那富有诗情画意的2D画风、细致的场景刻画和渲染，配上人物之间感人的对白同样是重要的因素之一。如果非要为了赶3D风潮，鹦鹉学舌配上3D引擎，我想即便是《天之痕》也不会有今天这么巨大的成功。

晶合后院

晶合后院4.0版升级成功，欢迎你的来访。记住《大众软件》的网上之家晶合后院——http://club.popsoft.com.cn。

不PK，行吗？

■晶合实验室 有话好好说

去ChinaJoy参观的那天碰上西北风，人站在室外多一分钟都有被冻成冰棍的危险，可三五成群的人还是高高兴兴往北京展览馆跑。ChinaJoy——"中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会大会"的大牌子挂在展览馆外面，特醒目，好远的地方都能看到。我立刻向等在检票处的几个朋友夸赞："看见没有，北京展览馆啊，以前都是展览什么工业农业优秀产品的，现在展览游戏了，倍儿有面子的地方！"借此机会再次阐述我加入游戏传媒是何等明智何等高瞻远瞩，因为——呵呵，地球人都知道，游戏在中国已经被扶上了产业的大车，开始闪现出真金白银的光芒，让许多渴望口袋里的RMB迅速翻几番的人垂涎欲滴。

喔，对了，我是在写榜评，关于那个ChinaJoy不在我评述范围之内。但就是这个ChinaJoy让我有了要抢写本期榜评的念头，所以非提到它不可。那天听我蛊惑而在北展门口喝冷风的亲友参观团，包括一位平面设计师，一位资深剧作家和一位计算机博士，都怀揣着对中国游戏及游戏产业十二万分的兴趣和热诚。从文字MUD就开始喜欢游戏的他们，甚至有投身游戏产业的冲动。

然而，事情通常都坏在这个"但是"上。我们在两个小时的参观中只碰到一样吸引视线的东西：索尼PS2的动作捕捉游戏《EyeToy》。游戏者在电脑屏幕前面对空气擦玻璃、放焰火，快乐地笑。新奇的创意，别致的游戏方式，还有精湛的技艺，保证了《EyeToy》的与众不同。

对比《EyeToy》的是围绕索尼展台展出的国产网络游戏。这些网游名称不同，怪物和宝物的名字也完全异样，练级、杀怪、升职这一套体系却出奇地相似，所以我一个都没有记住。能记住的就是每个网游都不可少的一样东西：PK。

看看这些PK的宣传词："还在犹豫什么？赶快参与到原始人的PK乱斗中来，看看到底谁才是真正的擂台主！""想尝试PK战场上浴血奋战的快感吗？想体验强者的荣耀和自豪吗？那就快快报名参加PK赛吧！""为了玩家真正痛快地PK，我们设计了不同场景和类型的PK"……一个本意是指玩家之间杀伤性比武的词汇PK（Player Kills），从原先带有恶意性和伤害性的性质变成了堂而皇之的招数，被网络游戏当作留住玩家的镇门法宝。

可是，为什么网络游戏中就一定要打打杀杀，一定要PK呢？好PK者会从中国传统武侠文化中找到PK的传统——行走江湖，纵横武林，最终PK为英雄或者枭雄。没有PK，如此多的热血青年怎样消耗他们在平凡生活中无处挥霍的热情？

我那些喜欢文字MUD的朋友说：可以交易、可以建设、可以在网络游戏中模仿生活里的教育就职。既然现实世界中你不可能动不动就用PK解决问题，那么在虚拟的游戏世界里你也不应该如此。西方人喜欢的冒险和解谜类型游戏，在培养人的品格个性方面，的确要比我们的网游强那么一点点。

瞧这一期上榜的网络游戏，《A3》、《剑侠情缘》（网络版）、《魔力宝贝》、《仙境传说》、《泡泡堂》，除了宣传上强大的影响以外，果然是PK得越简单上手痛快淋漓的游戏越占据上风。原先的网游领头羊《传奇》跌出前5名，早期风行一时的《石器时代》更是寂寞无名，印证了即便再容易固定玩家的游戏，也会因服务质量和玩家的厌倦而衰退。上榜的游戏也不见得能久占其位，《A3》宣传上的误导嫌疑，《剑侠情缘》难以为续的传闻，都左右着玩家的选择。看着我国台湾省和韩国网络游戏期待榜上《信长之野望》、《高达》、《大航海时代》这样的名字，不禁令人神往，也许一个不那么依赖PK的网络世界，会更美好吧？

单机游戏方面，《仙剑奇侠传三》重占鳌头，表现出蓬勃的生命力。在一堆经典游戏中，《极品飞车——地下狂飙》与《NBA Live! 2004》异军突起，代表体育运动类游戏的永不衰竭。至于那个卡通风味十足的《大富翁7》上榜，简直就是周星星那句经典台词的游戏翻版：需要理由吗？需要吗？P

编辑推荐游戏

推荐编辑：Cross

名称	推荐理由
富甲天下4	大富翁式的游戏方式、熟悉的三国题材，以及轻松逗趣的情节设计，每一代的"富甲"总能带给玩家新的乐趣。
复活——秦殇前传	新的图像引擎将2D图像与3D效果相结合，创造了更加精美绚丽的游戏画面。《复活》与《秦殇》相比有很大的改进。
烈火雄心	以即时战术的游戏模式表现消防队员们是如何对抗天灾人祸的。游戏对火灾现场的模拟极为真实，对消防队员及消防器具的模拟也很全面，玩家在玩游戏的同时还能增加不少消防知识。
海商王	又一款努力赶超《大航海时代》系列的游戏作品，玩家可扮演海盗或商人，努力获得财富和地位。游戏内容非常丰富，无论它是否真的赶超了《大航海时代》，都还是值得好好一玩的。
四大名捕	以中国水墨画为游戏主体画面风格是《四大名捕》的一大特色，玩家可以通过这款游戏领略一下温氏武侠公案小说的风采。

龙虎榜——我正在玩的游戏

单机游戏TOP15

1. 仙剑奇侠传三 ↑ 本刊评分：7.8
票数：2151 制作：上海软星 发行日期：2003年 国内代理：寰宇之星

2. 魔兽争霸III——冰封王座 ○ 本刊评分：8.5
票数：1742 制作：BLIZZARD 发行日期：2003年 国内代理：奥美

3. 半条命——反恐精英 ↓ 本刊评分：8.8
票数：1706 制作：SIERRA 发行日期：2001年 国内代理：奥美



排名	游戏	本刊评分	变化	票数	制作	发行日期	国内代理
4.	暗黑破坏神II——毁灭之王	8.9	○	1661	BLIZZARD	2001年	奥美
5.	仙剑奇侠传	8.6	↑	903	大宇	1995年	晶合时代
6.	轩辕剑叁外传——天之痕	8.2	↑	853	大宇	2000年	育碧软件
7.	FIFA2004	8.6	NEW	716	美国艺电	2003年	美国艺电
8.	仙剑奇侠传二	7.1	○	689	大宇	2003年	寰宇之星
9.	星际争霸	9.2	↓	625	BLIZZARD	1998年	奥美
10.	大富翁7	7.5	NEW	567	大宇	2003年	寰宇之星
11.	极品飞车——地下狂飙	8.3	NEW	532	美国艺电	2003年	美国艺电
12.	盟军敢死队3——目标柏林	7.8	↑	422	Eidos	2003年	新天地
13.	新仙剑奇侠传	7.3	↓	368	大宇	2001年	中青旅创先
14.	轩辕剑肆	7.4	↓	304	大宇	2002年	寰宇之星
15.	NBA live2004	8.2	NEW	297	美国艺电	2003年	美国艺电

网络游戏TOP5

排名	游戏	变化	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	A3	NEW	803	Actoz	2003年	北京东方互通科技
2.	剑侠情缘（网络版）	↑	741	西山居	2003年	金山公司
3.	魔力宝贝	↑	642	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯
4.	仙境传说（RO）	↑	591	Gravity	2003年	游戏新干线
5.	泡泡堂	NEW	547	Nc Soft	2003年	上海圣大网络

本月TOP TEN获奖者

手机投票

短消息至163066050。短消息格式：TP（空格）选择的软件代码（软件代码见读者调查表背面）

获奖者 **奖品为64MB的闪盘。**

1388XXXX652
1394XXXX608
1352XXXX081
1368XXXX215
1377XXXX533

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者 **奖品为鼠标键盘套装。**

山东 李宏泉　辽宁 高 峰
安徽 余 波　四川 陈 果
山东 孙 毅　安徽 张路宇
河北 张道鹏　天津 朱晓萍
北京 曹雪铭　江苏 丁辰岚
黑龙江 李晚夫　黑龙江 关 胤

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

河南 陈俊华　江苏 张仁峰
山东 马 斐　北京 李智程
天津 杨梦麟　新疆 岳 洋
吉林 蔡金元　四川 李 昂
辽宁 张 陆　河北 刘 强
浙江 赵 丰　贵州 唐 菱
福建 李 旭　云南 熊英杰

奖品为北京极速天使数码科技公司提供的《我被施了魔法——网页第三类接触》。这是一款针对学习制作网页的初学者而设计的娱乐教学软件。


长剑在·谁是
英雄

DELL™
国际品质 本土价格

买戴尔™拨打 800-858-2780

Dell | 家用机

戴尔推荐使用Microsoft® Windows® XP操作系统





超值价RMB10,999 超值价RMB11,999

INSPIRON™ 510m

- 采用英特尔®迅驰™移动计算技术*
  - 英特尔®奔腾®M处理器1.4GHz
  - 英特尔®PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - 英特尔®855GM芯片组
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 14.1英寸XGA液晶显示屏
- 30GB¹硬盘
- 256MB DDR 内存
- 24X CD-ROM
- 集成显卡
- 集成声卡
- 集成网卡
- 内置调制解调器
- 第1年内下1工作日上门服务+1年内全面保护服务

E-VALUE 配置代码：L540311-8100416

INSPIRON™ 600m

- 采用英特尔®迅驰™移动计算技术*
  - 英特尔®奔腾®M处理器1.4GHz
  - 英特尔®PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - 英特尔®855PM芯片组
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 14.1英寸XGA液晶显示屏
- 40GB¹硬盘
- 256MB DDR 内存
- 8X DVD-ROM
- 32MB ATI Mobility™ Radeon™ 9000显卡
- 集成声卡
- 内置调制解调器
- 1年内下1工作日上门服务+1年内全面保护服务

E-VALUE 配置代码：L540312F-8100416

广告有效期：2004年3月1日至2004年3月13日
精彩促销请致询戴尔销售人员
广告产品及优惠仅限个人用户
(此优惠仅限指定机型，不同机型优惠各异，欢迎致电销售代表)
以上产品、价格、优惠、数量有限售完为止，如有更改恕不另行通知。
(以上图片仅供参考)

DIMENSION™ 2400

- 免费从英特尔®奔腾®4处理器2.66GHz升级至英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 17英寸纯平彩色显示器
- 40GB¹硬盘
- 256MB DDR内存
- 16X DVD-ROM
- 集成显卡/集成声卡
- 立体声音箱
- 集成网卡/56K调制解调器
- 鼠标及键盘
- 1年内有限保修²

本周促销价 人民币5,999
E-VALUE 配置代码：L240306-8100416

DIMENSION™ 4600

- 免费从含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.6GHz升级至含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 17英寸纯平彩色显示器
- 80GB¹硬盘/256MB DDR内存
- 16X DVD-ROM
- 64MB GeForce4™ MX显卡
- 集成声卡/立体声音箱
- 集成网卡/56K调制解调器
- 鼠标及键盘
- 1年内有限保修²

本周促销价 人民币6,999
E-VALUE 配置代码：L240308Z-8100416



DIMENSION™ 4600C

超小机箱 强劲性能

- 免费从含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.6GHz升级至带有1MB高速缓存的含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 17英寸纯平彩色显示器
- 80GB¹硬盘/256MB DDR内存
- 8X DVD-ROM
- 64MB GeForce 4™ MX显卡
- 集成声卡/集成网卡
- 56K调制解调器
- 立体声音箱/鼠标及键盘
- 1年内有限保修²

本周促销价 人民币7,999
E-VALUE 配置代码：L240308Y-8100416



DIMENSION™ 8300

- 带有1MB高速缓存的含超线程(HT)技术的英特尔®奔腾®4处理器2.8GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 17英寸纯平彩色显示器
- 120GB¹硬盘
- 256MB DDR内存/16X DVD-ROM
- 128MB GeForce™ FX 5200显卡
- Sound Blaster® Live!™ 5.1数码声卡
- 集成网卡
- 56K调制解调器
- 2.1音箱
- 光电鼠标及多媒体键盘
- 1年内有限保修²

本周促销价 人民币9,999
E-VALUE 配置代码：L240311-8100416



INSPIRON™ 300m

仅厚24.5mm
重1.36Kg★

- 采用英特尔®迅驰™移动计算技术*
  - 英特尔®奔腾®M处理器1.2GHz
  - 英特尔®PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b
  - 英特尔®855GM芯片组
- 预装Microsoft® Windows® XP(家庭版)
- 12.1英寸XGA液晶显示屏/30GB¹硬盘
- 256MB DDR 内存
- 外置8X DVD-ROM
- 集成显卡/集成声卡
- 集成网卡/内置调制解调器
- 1年内下1工作日上门服务+1年内全面保护服务

本周促销价 人民币12,999
E-VALUE 配置代码：L540313F-8100416



MOBILE TECHNOLOGY

英特尔®迅驰™移动计算技术

升级建议(购买Dimension™指定机型)

▲ 另加RMB600元，即可由256MB内存升级至512MB内存

▲ 另加RMB350元，即可加装CDRW

•在中国，对无线局域网产品的销售视中国相关标准和行业执行该标准的情况而定。

(★仅指基本系统重量，具体情况因配置与制造而异)
(声明：以上图片仅供参考，以上价格已包含增值税。)

自2002年9月1日起直接向戴尔计算机(中国)有限公司购买电脑的消费者，在三包有效期内可凭发货票和三包凭证办理相关的修理、换货、退货手续。 戴尔3包优质服务

免费销售热线： 广告代码：8100416

800-858-2780

www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠

DELL™戴尔™

价格或配置若有浮动，恕不另行通知，实际价格请致电戴尔销售代表查询。#购买戴尔电脑，需额外支付全国统一的运费。

个人用户请于周一至周五7:30—18:30，周六9:00—17:00，拨打戴尔中国免费销售热线(订购时请向我们的销售代表咨询详情)。未开通800地区或使用移动电话请拨打收费电话0592-8181881

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN